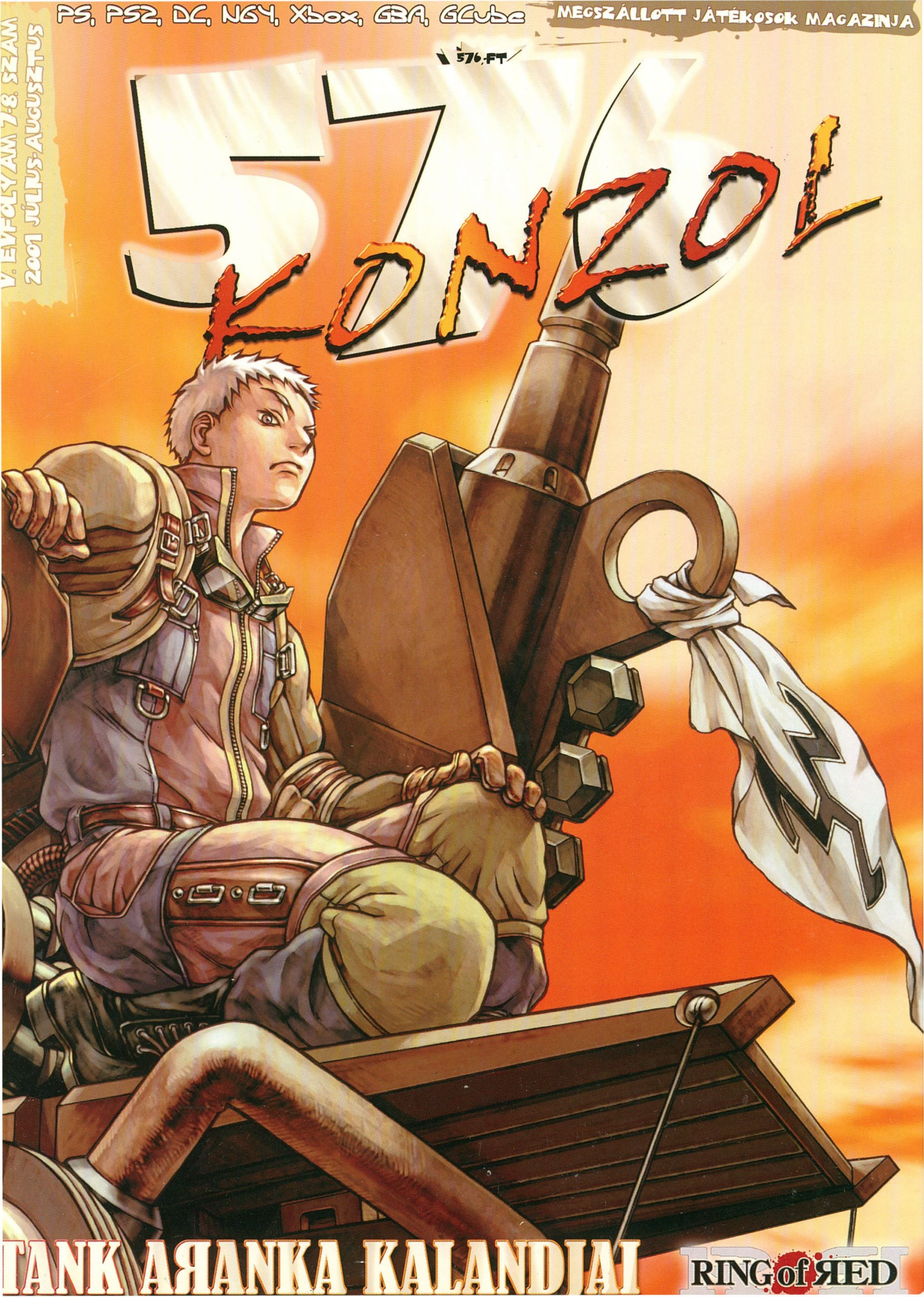

PS, PS2, DC, N64, Xbox, GBA, GCube
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
576,-FT
576 KONZOL
V. ÉVFOLYAM 7-8. SZÁM
2001 JÚLIUS-AUGUSZTUS
TANK ARANKA KALANDJAI
RING of RED

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 budapest, postafiók 132. Tel.: 3295-303

SONY PLAYSTATION JÁTÉKO K



HÍVJ!

Játék	Ár
007 RACING	13990.-
3-2-1 SMURF! MY FIRST RACING GAME	13990.-
40 WINKS	4990.-
A BUG'S LIFE (PLATINUM)	7990.-
ACECOMBAT 3 (PLATINUM)	7990.-
ACTUA POOL	13990.-
AIR COMBAT (VALUE SERIES)	4990.-
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE	12990.-
ALIEN RESURRECTION	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALONE IN THE DARK 4	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS(VALUE SERIES)	4990.-
ANNA KOURNIKOVA'S S.C. TENNIS	12990.-
APE ESCAPE	12990.-
APE ESCAPE+DUAL SHOCK JOY	13990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-
ARMY MEN SARGE'S HEROES	9990.-
ASTERIX	13990.-
ASTERIX: THE GALLIC WAR	7990.-
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP	12990.-
BARBIE SUPER SPORTS	7990.-
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BLASTO	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BREATH OF FIRE III	13990.-
BROKEN SWORD	11990.-
BUGS BUNNY & TAZ:TIME BUSTERS	7990.-
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)	7990.-
BUST-A-MOVE 3DX	9990.-
C&C RED ALERT	13990.-
C-12 : FINAL RESISTANCE	8990.-
CASPER	6990.-
CHASE THE EXPRESS	12990.-
CHICKEN RUN	13990.-
COLIN MCRAE RALLY (VALUE SERIES)	5990.-
COLIN MCRAE RALLY 2	13990.-
COLIN MCRAE RALLY 2.0 (PLATINUM)	8990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BASH	12990.-
CRASH TEAM RACING (PLATINUM)	7990.-
CROC (VALUE SERIES)	4990.-
CROC 2.	13990.-
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	9990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DEMOLITION RACER	13990.-
DESTREGA	8990.-
DIE HARD 2	13990.-
DIE HARD TRILOGY CLASSIC	5990.-
DINO CRISIS 2	12990.-
DISCWORLD II.	13990.-
DOOM (BEST OF)	7990.-
DRIVER (PLATINUM)	7990.-
DRIVER II.	13990.-
DUKE NUKEM-LAND OF BABES	7990.-
DUKE NUKEM:TIME TO KILL	4990.-
DUKES OF HAZZARD (EXCLUSIVE)	6990.-
DUNE 2000	13990.-
ELDORADO (D)	13990.-
EUROPEAN SUPER LEAGUE	12990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
F1 2000 (EA)	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON	4990.-
FA PREMIERE LEAGUE STARS	13990.-
FANTASTIC JOURNEY	4990.-
FIFA '99	13990.-
FIFA 2000	13990.-
FINAL FANTASY IX.	19990.-
FINAL FANTASY VII. (PLATINUM)	7990.-
FINAL FANTASY VIII.(PLATINUM)	7990.-

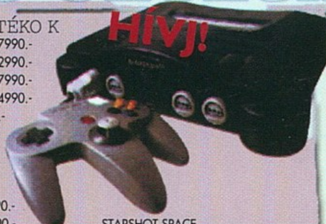


Játék	Ár
FORMULA ONE '99	13990.-
FORMULA ONE 2001	13990.-
G-POLICE 2	12990.-
GAUNTLET LEGENDS	9990.-
GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)	7990.-
GRANDIA	3990.-
GUARDIAN'S CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS (BEST OF)	5990.-
HELLNIGHT	13990.-
HERCULES (PLATINUM)	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
IN COLD BLOOD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	13990.-
ISS DELUXE	7990.-
JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD	13990.-
JUNGLE BOOK+DANCE MAT CONTROLLER	19990.-
KOUDELKA	9990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI FINAL	12990.-
LE MANS 24HOURS	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO RACERS	11990.-
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL	12990.-
LION KING-SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE	13990.-
LOONEY TUNES RACING	7990.-
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2 (PLATINUM)	7990.-
MEDAL OF HONOR 2.	13990.-
MEDIEVIL (PLATINUM)	7990.-
MEDIEVIL 2 (PLATINUM)	7990.-
METAL GEAR SOLID	9990.-
METAL GEAR SOLID-SPEC.MISSION	5990.-
MICRO MANIACS	9990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTERSEED	13990.-
MOORHUHN 2 (D)	13990.-
MORTAL TRILOGY (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER (PLATINUM)	7990.-
MS PAC-MAN	12990.-
MUPPET MONSTER ADVENTURE	6990.-
MUSIC	4990.-
NASCAR '98	9990.-
NASCAR 2000	13990.-
NBA BASKETBALL 2000	4990.-
NBA LIVE '99	13990.-
NBA LIVE 2000 (CLASSICS)	6990.-
NBA LIVE 2001	13990.-
NEED FOR SPEED 4. (PLATINUM)	7990.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	9990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 2000 (CLASSICS)	6990.-
NHL 2001	13990.-
NHL FACE OFF 2000	12990.-
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	6990.-
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD 2:ABE'S EXODUS	7990.-
ODDWORLD-ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)	7990.-
ODDWORLD: ABE'S ODYSEE (BEST OF)	7990.-
ONE	13990.-
PANZER FRONT	12990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PARASITE EVE 2	13990.-
PINBALL POWER (VALUE SERIES)	4990.-
PIPE MANIA 3D	4990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
POINT BLANK 3	8990.-
POPULOUS (VALUE SERIES)	6990.-
PORSCHE CHALLENGE (VALUE SERIES)	4990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIERE MANAGER'98	13990.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX	5990.-
RAILROAD TYCOON 2.	13990.-
RAINBOW SIX-UBI EXKLUSIVE	5990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAMPAGE 2	13990.-
RAYMAN	9990.-
RAYMAN 2	9990.-
RAYSTORM	11990.-
RC DE GO!	5990.-
RE-VOLT	13990.-
REBOOT	13990.-
RED ALERT (VALUE SERIES)	6990.-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	9990.-
RESIDENT EVIL:SURVIVOR	9990.-
RIDGE RACER (VALUE SERIES)	4990.-
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIDGE RACER TYPE 4	4990.-
ROAD RASH (PLATINUM)	7990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER "THE ROBOT WARS"	13990.-
SHADOW MADNESS	8990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHADOWMAN (VALUE SERIES)	4990.-
SMURFS	7990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEED FREAKS	4990.-
SPIDER-MAN	9990.-
SPIDER-MAN (PLATINUM)	8990.-
SPYRO 2 (PLATINUM)	7990.-
SPYRO THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
STAR TREK INVASION	14990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	13990.-
SUPERBIKE 2000 EA	13990.-
SW-JEDI POWER BATTLES	9990.-
SYPHON FILTER 2 (PLATINUM)	7990.-
TARZAN (PLATINUM)	7990.-
TECHNOMAGE	HIVJ
TEKKEN (VALUE SERIES)	4990.-
TEKKEN 3 (PLATINUM)	7990.-
TENNIS ARENA	13990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE	12990.-
THE LAND BEFORE TIME	6990.-
THE LITTLE MERMAID II.	9990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THEME PARK WORLD	13990.-
THIS IS FOOTBALL+MULTI TAP	19990.-
THRASHER: SKATE AND DESTROY	12990.-
TILT	7990.-
TIME CRISIS (PLATINUM)	7990.-
TIME CRISIS-PROJECT TITAN	8990.-
TIME CRISIS-PROJECT TITAN+LIGHTGUN	17990.-
TOCA 1 (PLATINUM)	7990.-
TOCA 2	13990.-
TOCA WORLD TOURING CAR	13990.-
TOMB RAIDER (VALUE SERIES)	5990.-
TOMB RAIDER 2 (PLATINUM)	7990.-
TOMB RAIDER II (VALUE SERIES)	7990.-
TOMB RAIDER III (PLATINUM)	7990.-
TOMBI	13990.-
TOMORROW NEVER DIES 007	7990.-
TONY HAWK 2 (PLATINUM)	8990.-
TONY HAWK'S SKATEBOARDING (PLATINUM)	7990.-
TOY STORY RACER	13990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRUE PINBALL (PLATINUM)	7990.-
UM JAMMER LAMMY	12990.-
URBAN CHAOS	13990.-
V-BALL	11990.-
V-RALLY 2.(BEST OF)	5990.-
VAMPIRE HUNTER	4990.-
VEGAS CASINO (VALUE SERIES)	4990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIPER	9990.-
VIRTUAL KASPAROV	9990.-
WACKY RACERS	7990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH:JURASSIC PARK	7990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WING OVER 2	5990.-
WIP3OUT	13990.-
WIPEOUT (PLATINUM)	6990.-
WORLD SCARIEST POLICE CHASE	11990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WU-TANG TASTE THE PAIN	13990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-



HÍVJ!

NINNTENDO 64 JÁTÉKO K



HÍVJ!

Játék	Ár
BANJO-KAZOOIE	17990.-
BANJO-TOOIE	22990.-
BATTLETANX	17990.-
BODY HARVEST	4990.-
CARMAGEDDON 64	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLASTS TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
DIDDY KONG RACING	16990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
LEGO RACERS	13990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
LYLAT WARS (NO RUMBLE)	12990.-
MADDEN '99	16990.-
MARIO GOLF	19990.-
STARSHOT SPACE	





Játék	Ár
CIRCUS FEVER	16990.-
SW-EPISODE I RACER	17990.-
TIGGER'S HONEY HUNT	19990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TRACK & FIELD	19990.-
TUROK 2	5990.-
V-RALLY '99	16990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	15990.-
YOSHI'S STORY	16990.-
ZELDA 2: MAJORA'S MASK	19990.-
MARIO PARTY 2	19990.-
MARIOKART 64	16990.-
MICKEY'S SPEEDWAY USA	19990.-
MONSTER TRUCK MADNESS 64	17990.-
NASCAR '99	16990.-
NHL '99	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
PERFECT DARK	19990.-
POKEMON PUZZLE LEAGUE	22990.-
POKEMON SNAP	19990.-
POKEMON STADIUM 2.	24990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RAKUGAKIDS	17990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	16990.-
RIDGE RACER 64	17990.-
RUGRATS	17990.-
SILICON VALLEY	16990.-



COLOR GAMEBOY JÁTÉKO K

COLOR GAME BOY

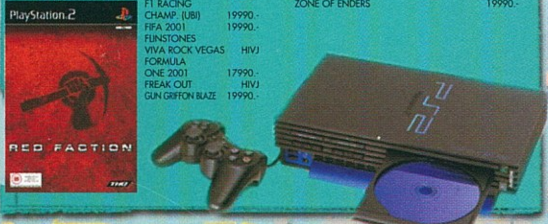
Játék	Ár
10 PIN BOWLING	9999,-
720	9990.-
ALICE IN WONDERLAND	11990.-
ALL STAR TENNIS 2000	9990.-
ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-
AUSTIN POWERS:OH BEHAVE...	9990.-
AUSTIN POWERS:WELCOME TO MY....	9990.-
BATTLESHIP	9990.-
BLACK BASS LURE FISHING	9990.-
BOMBERMAN QUEST	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
COLOR POWERMATE1	6999
CRAZY BIKERS	9990.-
DAIKATANA	9990.-
DEADLY SKIES1	11990.-
DEJA VU 1,2	9990.-
DONKEY KONG COUNTRY	11990.-
ELEVATOR ACTION	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
EXTREME SPORTS	9990.-
F/18 THUNDER STRIKE	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME WATCH GALLERY 3	9990.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	9990.-
HEXCITE	9990.-
INDIANA JONES AND THE INFERNAL	11990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000	9990.-
K.O. KINGS 2000	9990.-
KLAX	9990.-
KONAMI WINTERGAMES	9990.-
LAS VEGAS COOL HANDS	9990.-
LEGO STUNT RALLY	9990.-
LEGO:ALPHA TEAM	9990.-
LEGO:RACERS	9990.-
LITTLE MERMAID II-PINBALL FRENZY	11990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
LOONEY TUNES: COLLECTOR MARTIAN REVENGE!	9990.-
MADDEN 2000	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MAYA THE BEE	9990.-
MICRO MACHINES 1&2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MS PAC-MAN	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
PACMAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PERFECT DARK	11990.-
PITFALL BEYOND THE JUNGLE	9990.-
POKEMON GOLD	11990.-
POKEMON PUZZLE CHALLENGE	13990.-
POKEMON SILVER	11990.-
POKEMON TRADING CARD GAME	9990.-
R-TYPE DX	9990.-
RAINBOW ISLANDS	9990.-
READY TO RUMBLE BOXING	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SHREK	9990.-
SPY HUNTER+MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
STAR WARS RACER	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DELUXE	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
THE MUMMY	11990.-
THREE LIONS	9990.-
TINTIN:PRISONERS OF THE SUN	9990.-
TOM AND JERRY:MOUSE HUNT	9990.-
TONKA RACEWAY	9990.-
TOTAL SOCCER 2000	9990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
TUROK 3:RAGE WARS	9990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-
WOODY WOODPECKER RACING	11990.-

SONY PLAYSTATION 2 JÁTÉKO K

Játék	Ár
4X4 EVO	17990.-
ARMORED CORE	19990.-
ATV OFFROAD	16990.-
BLOODY ROAR 3	HIVJ
BOUNCER	17990.-
CRAZY TAXI (D)	17990.-
CRAZY TAXI (UK)	17990.-
DEAD OR ALIVE 2	17990.-



Játék	Ár
DINOSAUR (DISNEY'S)	19990.-
DONALD DUCK:QUACK ATTACK	19990.-
DRIVING EMOTION TYPE-S	19990.-
DYNASTY WARRIORS 2	19990.-
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	17990.-
ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING	19990.-
ETERNAL RING	19990.-
EXTERMINATION	17990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	19990.-
F1 RACING CHAMP. (UBI)	19990.-
FIFA 2001	19990.-
FLINSTONES VIVA ROCK VEGAS	HIVJ
FORMULA ONE 2001	17990.-
FREAK OUT	HIVJ
GUN GRIFFON BLAZE	19990.-
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	16990.-
HIDDEN INVASION	HIVJ
JUNGLE BOOK+DANCE M.	19990.-
KENGO	19990.-
KESSEN	19990.-
KNOCKOUT KINGS 2001	19990.-
KURI KURI MIX	16990.-
MDK 2 ARMAGEDDON	17990.-
MOTOGP	17990.-
NBA LIVE 2001	19990.-
NBA STREET	17990.-
NHL 2001	19990.-
ONI	17990.-
QUAKE III REVOLUTION	19990.-
RAYMAN REVOLUTION	19990.-
READY TO RUMBLE 2 BOXING	17990.-
SHADOW OF MEMORIES	19990.-
SILENT SCOPE	19990.-
SILPHEED	HIVJ
SKY ODYSSEY	17990.-
SMUGGLER'S RUN	17990.-
SSX	19990.-
STREET FIGHTER EX3	19990.-
STUNT GP	HIVJ
SUMMONER	19990.-
SW STARFIGHTER	19990.-
SWING AWAY GOLF	19990.-
TEKKEN TAG	17990.-
THEME PARK WORLD	19990.-
UEFA CHALLENGE	HIVJ
UNREAL TOURNAMENT	19990.-
WACKY RACING	HIVJ
WILD WILD RACING	17990.-
X SQUAD	19990.-
ZONE OF ENDERS	19990.-



SEGA DREAMCAST JÁTÉKO K

HÍVJ!

Játék	Ár
AEROWINGS	7990.-
BASS FISHING+CONTROLLER	29990.-
BLUE STINGER	7990.-
BUGGY HEAT	7990.-
BUST A MOVE 4	7990.-
DEEP FIGHTER	7990.-
DINO CRISIS (D)	7990.-
DINOSAUR	7990.-
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II. (UK)	7990.-
GTA 2	7990.-
JIMMY WHITE 2	7990.-
MAGICAL RACING TOUR - DISNEY	7990.-
MAKEN X	7990.-
PEN PEN	7990.-
POWER STONE	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	7990.-
RESIDENT EVIL 2.	7990.-
RESIDENT EVIL 3 (D)	7990.-
ROADSTER	7990.-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	7990.-
SONIC ADVENTURE	7990.-
SPEED DEVILS	7990.-
SPIRIT OF SPEED	7990.-
STAR WARS RACER	7990.-
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	7990.-
THE NOMAD SOUL	7990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	7990.-
TOMB RAIDER 4	7990.-
WF ATTITUDE	7990.-
WORMS ARMAGEDDON	7990.-
ZOMBIE REVENGE	7990.-

GAMEBOY ADVANCE JÁTÉKO K



Játék	Ár
CASTLEVANIA	15990.-
F-ZERO	13990.-
HEART OF DARKNESS	HIVJ
KURUKURU KURURIN	13990.-
SUPER MARIO ADVANCE	13990.-
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP	14990.-
TWEETY AND THE MAGIC GEMS	14990.-

KIEGÉSZÍTÖK

PLAYSTATION

Termék	Ár
Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

Termék	Ár
-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Termék	Ár
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Termék	Ár
Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-

GAME BOY — GAMEBOY JÁTÉKO K

Játék	Ár
ADVENTURE ISLAND	6990.-
BATMAN RETURN OF THE JOKER	6990.-
BIENE MAYA	9990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BUST-A-MOVE 2	6990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-
DOUBLE DRAGON 2	6990.-
DRAGON'S LAIR	7990.-
DROPZONE	9990.-
GODZILLA	7990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
ISS SOCCER	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
LEGEND OF THE RIVER KING	9990.-
MAUI MALLARD COLD SHADOW	7990.-
MEGA MAN 2	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
NBA JAM '99	9990.-
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	7990.-
NOTRE DAME	9990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKEMON BLUE	11990.-
POKEMON RED	11990.-
POKEMON YELLOW	11990.-
SHADOWGATE CLASSIC	9990.-
SMURFS 2	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 1	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	7990.-
TALE SPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
THE SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TINY TOON WACKY SPORTS	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TUROK	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

Tartalom

Hírek 2
Konzol Történelem 4
WDL: War Jetz (PS) 6
Rishing Zan: The Samurai Gunman (PS) 7
Hunter A.R. 0062 (PS) 8
Roswell Conspiracies (PS) 10
Atlantis: The Lost Empire (PS) 11
Ring of Red (PS2) 12
Armored Core 2 (PS2) 15
Tokyo Extreme Racer Zero (PS2) 16
Unreal Tournament (PS2) 17
Kengo: Master of Bushido (PS2) 18
ESPN Winter X Games Snowboarding (PS2) 19
Monkey Island (PS2) 20
Kód-X 22
Shadow of Memories (PS2) 28
Red Faction (PS2) 32
Oni (PS2) 34
Sonic Adventure 2 (DC) 36
Stupid Invaders (DC) 38
Crazy Taxi 2 (DC) 40
Stunt GP (DC) 41
Coaster Works (DC) 42
Tigger's Money Hunt (N64) 44
Pokemon Stadium 2 (N64) 45
Csevegô 46



War Jetz



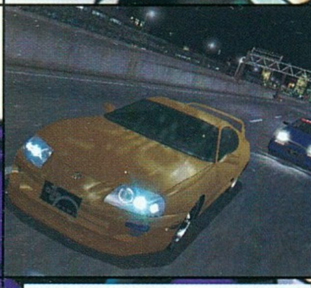
Crazy Taxi 2



Pokemon Stadium 2



Sonic Adventure 2



Tokyo Extreme Racer Zero



Shadow of Memories



Ring of Red

aktuális 41

Ebben a gatyarohasztó melegben az embernek semmihez sincs kedve – főleg ahhoz nem, hogy az utolsó oldalra, a "Tartalomba" megírja a bevezetőt. Csak az az üdítő tény inspirál, hogy így pontot téve az ügy végére végre elmehetek jól megérdemelt nyári szabadságomra. A telken már langyos a medencében a víz és több tonna faszén várja, hogy tüzes táptalajt biztosítson pár kiló bepácolt csirkemellnek. A hűtőben pedig jéggé dermedve szuszakolódnak az After Eight fagylaltok, amiket a medencében, gumimatracon lebegve lehet a legkellemesebben elfogyasztani...

Pedig ezúttal nem panaszkodom, mert volt anyagunk elég. Minden gépre jöttek jó stuffok, persze PS-re és DC-re kevesebb, viszont PS2-re iszonyú mennyiség. Csak jönnek, csak jönnek, egyre több, mint a régi szép PS-es időkben. Sajnos GameBoy Advance tesztelőnk, Tamás, átmeneti farkasvakságot kapott a sok Castlevania nyüstöléstől (GBA képernyő SUCKS!), ezért most nem közöltünk GBA cikkeket. (Sebaj, jönnek a jövő hónapban.) Veres Mikit nyári házi feladat gyanánt rámasszíroztam a Final Fantasy 6 leírásra, így szeptemberben kezdődik egy új "véget nem érő történet". Tervezünk további újításokat is, de ezekről még korai lenne beszélni.. :-)

Addig is, irány a nyár! Dobjátok el a kontrollereket, véletlenül se játsszatok. Várnak a strandok, erdők, mezők, diszkók, csajok, piák, meg még amit szerettek. Jó pihenés kívánok a stáb nevében!

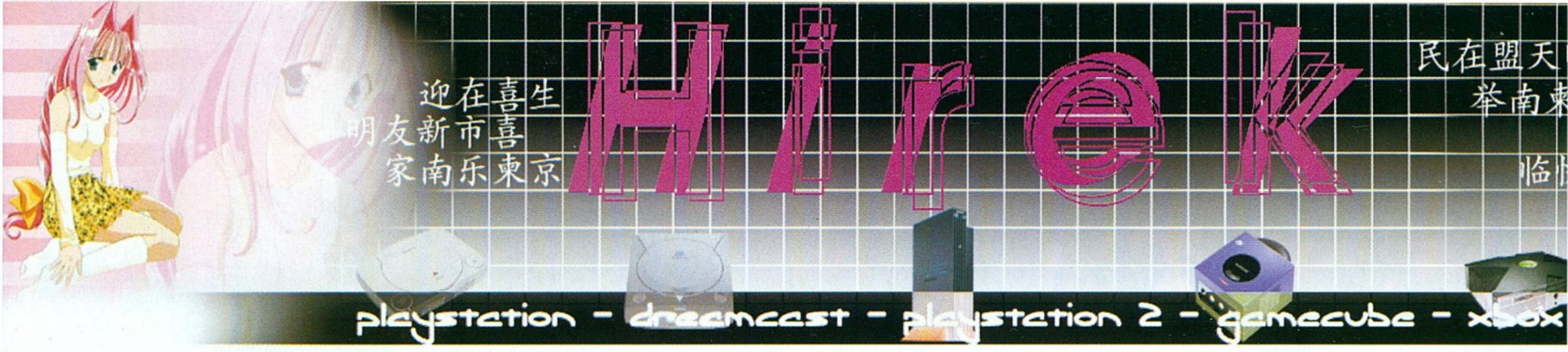
Martin

SEGÍTSÉG!



Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

1417-9296
ıás:
:t és Játékkártya nyomda RT
)LDMANN csoport tagja)
ılajdonos: Balogh Zsolt
erkesztő: Martin
erv: 576 Konzol Team
ıdai előkészítés: Titz Renáta
ágítás: Recent Kft.
ja a Comgame Kft., 1136 Budapest,
ely Gy. utca 17.
lcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
:szti a Hírker Rt,
t és alternatív terjesztők
zethető: 576 KByte
ıgame Kft.), 1389 Budapest,
132.
il: 576konzol@576.hu
site: www.576.hu
ap: Ring of Red



APRÓSÁGOK

☞ A Midway hosszas piaci pályafutása után valami olyanra kényszerült, amit sokan nem hittek volna: kivonul a játéktermi automaták piacáról, és ezentúl csakis kizárólag az otthoni játékosokra, és azok konzoljaira koncentrál.

☞ A Microsoftnál mindenki nagyon koncentrál már az Xbox megjelenésére, viszont Japán megjelenése még mindig nincs a konzolnak. Bár a leghíresebb hetilapban, a Famitsuban már fut egy hirdetés, a dátum taktikusan csak "őszként" tesz említést a gépről. Ezzel szemben Amerika vígan lubickolhat a tudattól, hogy november 8-ától 299 dolcsiért zsebre vághat egy ilyen fekete masinát.

☞ A Nintendo bosszújának is lehetne vélni, hogy GameCube konzoljuk megjelenését taktikusan az Xbox elé helyezték, egész pontosan 3 nappal... A GC így november 5-én kerül az amerikai boltok polcaira 199 dolláros fogyasztói áron.

☞ A Konami közzétette a Metal Gear Solid 2 hivatalos megjelenését, miszerint a játékot egyszerre tervezik megjelentetni az egész világon, ami decemberben fog megtörténni. Ez alól csak Amerika lesz kivétel, ahol már novemberben elérhető lesz az anyag, köszönhetően annak, hogy ott már a hálaadással megkezdődik a nagy karácsonyi vásárlási szezon.

☞ Sosem hittem volna, hogy valaha is ilyet fogok írni, de a SEGA PlayStation 2-re fejlesztett játékait a Sony fogja terjeszteni Európában. Így olyan címek várhatók a közelebbi és távolabbi jövőben Sony szignó alatt, mint a Virtua Fighter 4, az Ecco the Dolphin, az F355, a Space Channel 5, vagy a K-Project. Ezzel a lépéssel a Sony előléphet a második legnagyobb terjesztővé, a maga 9 százalékával, míg első továbbra is az Electronic Arts marad, aki 13,5 %-ban uralja a piacot.

☞ A Sierra hivatalos bejelentésen ismerte el, hogy a Half-Life Dreamcast változata a piaci viszonyok megváltozása miatt, nem fog a megjelenés rögös útjára lépni, ezáltal örökre az elkészült, de hiába skatulyában marad. Innentől már csak abban lehet bízni, hátha valamelyik programozó közkézre adja a játékot a feketepiacon.

☞ Az amerikai mozik pénztáránál mondhatni elég jól jövedelmezett a Tomb Raider mozifilm, hiszen az első 15 nap leforgása alatt, máris 101 millió dollárt termelt az alkotóknak. Ez sok mindent jelenthet, de ami biztos: ezek után már elég nagy esélye van egy folytatásnak is.

TEKKEN 4 (PLAYSTATION 2)

Namco







A Tekken 3 megjelenése után minden rajongó a folytatást kívánta. A Namco ugyan megjelentetett egy Tag Tournament alcímmel ellátott részt PS2-re, ám története nem igazán volt neki, így tulajdonképpen nem is tekinthetnénk a sorozat részének. Most azonban megtörtént a hivatalos bejelentés is: jön a Tekken 4! A sztori 2 évvel játszódik a Tekken 3 után, ami megmagyarázza azt, hogy miért hiányoznak bizonyos szereplők, és kik lettek helyettük. Az első benyomások alapján elmondható, hogy a grafika még szebb lett, értsd ezalatt, hogy kifinomultak az él lesimítások, az első rész 100 poligonja után 5 évvel később már 10 ezer darabból áll össze egy karakter. A hátterek is tovább finomodtak, olyan részletességgel és tulajdonsággal ruházták fel őket, hogy az ember tényleg az állát kapkodja. Akár elbújni, vagy akár a támadni is lehet egy oszlop segítségével! Az egyedülálló bunyós játékot nem kapkodják el a Namco fejlesztő emberei, így PS2-es változat csak 2002-ben jön a játéktermi megjelenés után.

UNREAL CHAMPIONSHIP (XBOX)

Digital Extremes / Infogrames





Nagyon komolyan gondolja a Microsoft ezt a konzolosdit, amibe nem kis összegeket képes fektetni azért, hogy holmi Unreal Tournament-ek speciális változatban legyenek az ő gépükre. Az Unreal Championship ugyanis nem lesz más, mint egy felturbózott UT, 24 választható karakterrel, 48 pályával, 11 fegyverrel és speciálisan Xbox-ra szabott irányítással. A stílus tehát FPS, azaz belső nézetes akciójáték, amit akár 16-an is lehet majd egyszerre játszani az Internet segítségével. Mivel még elég korai stádiumban járnak a fejlesztők, bolti verzió csak 2002-re lesz belőle.

DYNASTY WARRIORS 3 (PLAYSTATION 2)

Omega Force / Koei

A Martin nagy kedvence sem marad folytatás nélkül, hiszen az E3-on többek között akár játszani is lehetett a Dynasty Warriors 3-al. A mászkálós / akciójáték lényegi újításokat nem igen tartalmaz, ha csak a karakterek grafikájának feljavítását nem lehet annak nevezni. Lesz benne egy új "harci egység", még pedig az elefánt, amire felpattanva hőseink bőszen





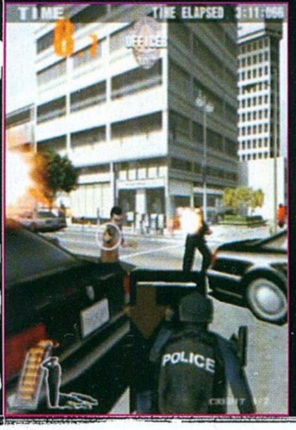


irthatják az ellent. Sőt, egyszerre akár ketten is, hiszen az osztott képernyős játékmód segítségével semmi sem lehetetlen. A cucc csak év vége felé közelít a Japánok felé.

POLICE 911 (PLAYSTATION 2)

Konami

Az E3 nagy meglepetése kétséget kizáróan a Konami Police 911 című játéka volt. No nem maga a játék stílusa okozott meghökkenést, mert ilyet már láttunk pl.: a Time Crisis-ben, hanem az, hogy az eredeti játéktermi változatba egy mozgásérzékelő volt építve, ami segítette a mozgás-kompatibilis játékot. Értsd ezalatt, hogy nem holmi pedálokra volt szükség ahhoz, hogy ha el szerettél volna bújni egy doboz mögé, hanem egyszerűen arrébb biccentetted a fejed, és máris bújó pozícióban voltál. Na már most a Konami ezt a szerkezetet fogja beleépíteni az otthoni változatba, így immáron semmi akadálya sem lesz annak, hogy ezt a fénypisztolyos játékot is játszhasd otthon. Grafikailag nagyon realisztikus, és hát a hangulat pedig valami eszméletlen király. Még idén megjön.





TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (PLAYSTATION 2)

Neversoft / Activision

Amióta az Activision kitalálta, hogy gördeszkás játékához egy Tony Hawk nevű aszfaltkoptatót "bérel fel", azóta hogy ne mondjam: népbetegséggé vált a Tony Hawk's Pro Skater. Persze messze nem alaptalanul, hiszen élethű mozgás, remek karakterek, és még profibb pályák álltak a játékosok rendelkezésére. És hát miért is szakítana meg egy ilyen nagyszerű sorozatot az Activision, így nem is volt annyira meglepő a Tony Hawk 3 bejelentése. Mit is lehetne fejleszteni még egy ilyen profi játékon – merülhet fel a kérdés minden rajongóban? Nos, a Neversoft nagyon helyesen szerette volna elkerülni az újabb bőr szindrómát, ezért a meglévő lehetőségekhez igazította a programot. A PS2 hardvere simán bírja az olyan finomságokat, minthogy az eddig megszokott pályák háromszorosát tárja elénk, vagy azt, hogy a természet éljen és mozogjon úgy, mint a valódi életben. Ez szó szerint azt jelenti, hogy az úttesten autók közlekednek, a járdán ott vannak a gyalogosok, a fákat pedig a szél fújja. A terepek ennek köszönhetően jóval nyíltabbak lesznek, és elbúcsúzhatsz a zárt parkoktól. Lesz benne online játék is, tehát most már nincs messze a modemes korszak sem a PS2-től... Mindez novemberben várható Amerikában.



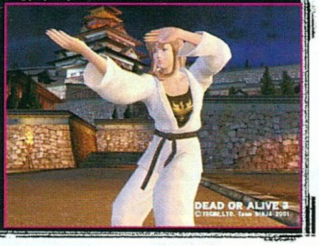


DEAD OR ALIVE 3 (XBOX)

Team Ninja / Tecmo

Érdekes görbét mutat a Dead or Alive sorozat gépíve, ugyanis az első rész még a PlayStation tulajdonosokat boldogította, a folytatás már Dreamcastra készült el, és a most bejelentett harmadik rész is új platformra vándorolt, mégpedig kizárólag a Microsoft Xbox-ára. A 3D-s verekedős játék előző két része eddig összesen több mint 2 millió példányban talált gazdára és a Tecmo emberei szerint az Xbox lesz az ideális gép arra, hogy nagyszabású ötleteiket megvalósíthassák, és a DOA legyen a legjobb verekedős játék. Egyelőre konkrétumok nem láttak napvilágot, úgymint karakterek, vagy pályák száma, de a látott videóban ugyanúgy hullámoztak a női mellek, mint eddig, úgyhogy baj már nem lehet belőle_ Még állítólag idén beesik a megjelent játékok közé.





RAVEN BLADE (GAMECUBE)

Retro Studios / Nintendo

Az olyan nagyságokból, mint az id Software, az Electronic Arts, vagy az Acclaim verbuválódott Retro Studios immáron jó 2 és fél éve fejleszti ezt az RPG játékát, mely végre csillapíthatja a Nintendósok étvágyát. A történetben egy lovagot kell irányítanunk, aki a játék címével egyező kardot keresi, és aki természetesen képes lesz olyan cuccokat magával cipelni, mint pajzs, vagy balta, és a csatajelenetek nem körökre lesznek osztva, hanem valós időben kell például egy sárkánynak nekirontanunk. Egy városba betérve beszélgethetünk a helyi lakosokkal, vagy akár a királlyal is. Sajnos rossz hírem is van: bármennyire is kívánatossá vált a játék az elolvasottak után, megjelenni csak jövő év végén fog leghamarabb.



DEAD TO RIGHTS (PLAYSTATION 2)

Namco

Részlet a Dead to Rights című Namco-játék beharangozójából: A játék, ami egyesíti a Syphon Filter és a Metal Gear Solid legfőbb erényeit. A játék, ami megpróbálja a lehetetlent, és megelőzi a népszerűségi listán a Resident Evilt. A játék, amit egyszerűen csak meg kell venned... Hát arcuk az van, mit ne mondjak, de nézzük, hogy mit ígérnek? A külső nézetes akciójáték főhőse Jack Slate az ex-zsaru, akit most emberöléssel vádolnak. Mint ahogyan ez már a filmekből ismerős szokott lenni: emberünk felkerekedik, hogy egyedül bizonyítsa be ártatlanságát. Nyakában a volt kollégái, ő pedig a feltételezett tettesek nyomában – izgalmas akciózásra van tehát kilátás. Az irányítás megint új színt fog hozni a játékba, hiszen két kézbe két pisztoly fér, amikkel akár külön-külön két különböző irányba lehet tüzelni, miközben emberünk fut valamilyen irányba. A fejlesztés szó szerint gőzerőkkel halad, immáron 10 hónapja, de megjelenni jövő év eleje előtt nem nagyon fog. Mi persze máris izgatottan várjuk!





D.N.A. (PLAYSTATION 2)

Hudson / Virgin

Egy nem mindennapi lövöldözős játék kiadása várható a közeljövőben a Virgin jóvoltából, hiszen a Dark Native Apostle egy igazán különleges színfoltja lesz a PS2-es játékpalettának. De, hogy mi teszi igazán extravagánssá ezt a lövöldözős / akciójátékot? Hát kérem szépen a grafikája. Dreamcaston a Jet Grind Radionak volt egy ilyen tussal rajzolt rajzfilmeket megszégyenítő megjelenítése, amit a Hudson emberei pofátlanul lemásoltak, és ezzel egy haladós, a képregények világára meglehetősen emlékeztető képet alkottak. Az agresszív lövöldözés kap főbb szerepet, mellette persze néha gondolkodnunk is kell majd. A megjelenés még így a nyár folyamán esedékes.





FLOIGAN BROTHERS (DREAMCAST)

Visual Concepts / Sega

Már elég régen kipécéztem magamnak ezt a kis gyöngyszemet, ami szemét módon csak nem akar megjelenni. Van úgy, hogy első pillantásra bele lehet zúgni egy játékba, hát ez történt most. A Floigan Brothers ugyanis nem lesz más, mint egy ügyességi / akció játék, melyben a két Floigan tesót kell irányítani, hol az egyiket, hol a másikat. A kisebb testű, ezáltal sokkal fürgébb Hoigle és a duci, Moigle kalandjai rettentő szép környezetben, már-már rajzfilmszerű megjelenítést kapott, melyben a humor sem szerepel utolsó helyen. A 13 pályás őrületben rengeteg mini-játékot is játszhatunk, és állítólag a megjelenés után további bónusz küldeteseket is letölthetünk. A megjelenése júliusra volt kiírva, tehát most már hamarosan itt kell lennie.





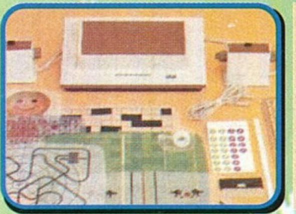
Bagó Péter

KONZOL

Most, amikor a 128 bites csodagépek korát éljük, és a 3D-s, már-már teljesen filmszerű játékok sem mennek ritkaság számba, sokan hajlamosak elfeledkezni arról, hogy honnan indultunk. Még többen vannak olyanok, akik egyszerűen fiatal koruknál fogva maradtak ki a konzolok történelmének első fejezetéből. Pedig ez az időszak, ami a '70-es évek elejétől egészen a '80-as évek végéig tartott, és minden tekintetben megalapozta a mai konzoljátékok fejlődését. Olyan nevek és új kifejezések kerültek a köztudatba, mint az ATARI vagy a joystick, és olyan játékokat kapott a világ, mint az Asteroids, a Frogger, a Pac-Man vagy a Space Invaders. Ebben az időszakban minden ötlet úttörőnek számított. Minden újítást lelkendezve fogadott a konzolos világ. A mai szuperprogramok valahol mind-mind ezekből az ötletekből táplálkoznak.

Manapság, amikor a konzoljátékok sokak szerint már "semmi újat" nem tudnak nyújtani, sokan nyúlnak a régi, "ős" konzolokhoz. Tombol a "retro" mánia! Gyűjtők a világ minden táján újra előkeresik vagy megveszik rég elfeledett vagy eladott gépeiket. A most következő összefoglalóban megpróbálom megmutatni a "hőskor" masináit. Leginkább azokat, melyek elterjedtek az egész világon. Sok gép ugyanis – elsősorban japán vagy amerikai gyártmányok – nem jutottak túl az adott ország határain kívülre. Természetesen a lista nem teljes, hiszen némely konzolról még képet is nehéz találni, nemhogy technikai leírást. Arról nem is beszélve, hogy néhány közülük nem volt hozzáférhető hazánkban, így lehetőségem sem volt kipróbálásukra. Néhány gépnek további változataik is megjelentek, ilyen esetben igyekeztem csak az alapmasinát megmutatni.

(Ha valakinek ott porosodik a pincéjében valamelyik régi gép, keressen meg a martin@576.hu e-mail címen!)



Odyssey 100
Év: 1972
Gyártó: Magnavox

Minden konzol alapja! Két leghíresebb játéka a Tennis és a Hockey. A pontszámot nem a képernyőre írta a gép, hanem a gépen levő "számlálón" kellett a játékosoknak manuálisan állítani. A játékteret "szimuláló" fóliákat a TV képernyőjére kellett erősíteni!!



Atari Pong
Év: 1974
Gyártó: Atari

A világon elsőként, széles körben elterjedt konzol, amely az Atari nevet ismertté tette. A gépet számtalan formában lemásolták, hozzánk "TV Foci" néven jutott el. 1975-76-ban a gyermekálmok "netovábbja" volt!



Odyssey 200
Év: 1974
Gyártó: Magnavox

A Magnavox újratervezett konzoljával megpróbálta beérni az Atarit, de nem sikerült neki. A gépre ma már senki sem emlékszik, még működő példányt is nehéz találni belőle!



Telstar
Év: 1976
Gyártó: Coleco

A Telstar minőségi robbanást idézett elő a konzolpiacon, hiszen kormányt és fénypisztolyt is adtak hozzá (1976-ban!). A szokásos "pong" játékok mellett egy autóverseny és egy lövöldözős kazetta is hozzáférhető volt.



Channel F
Év: 1976
Gyártó: Fairchild

A gép érdekes irányítói kapcsán vált ismertté, melyekkel az alapirányokon kívül tekeréssel forgó mozgást, lenyomásával gombnyomást lehetett szimulálni. Pong játékain kívül céllövő program és egy jópofa hoki is volt hozzá.



Studio II
Év: 1976
Gyártó: RCA

A masina nagyban hasonlított a Channel F-hez, de a játékok irányítását egy numerikus billentyűzettel lehetett végezni.



Atari 2600
Év: 1977
Gyártó: Atari

Máig is nagyon keresett konzol, amely rendkívül széles programkínálatával minden korabeli vetélytársat lemosott a piacról. Az akkori összes híres arcade játék átirata megjelent rá. Végre valódi joystick volt hozzá. Szerencsére sikerült egy eredeti "fa-berakásos" modellt szereznem belőle.



Bally Home Arcade
Év: 1978
Gyártó: Bally Midway

Ez a gép lehetőségeit tekintve (pl. 4 joystick) megüthette volna a 2600-ast, de a gyenge marketingnek köszönhetően végül nem sikerült neki. Pedig a játékokon túl már egy olyan kazetta is volt hozzá, amivel BASIC-ben lehetett programozgatni! Vennék!



Odyssey 2
Év: 1978
Gyártó: Magnavox

A Magnavox valódi billentyűzettel dobta fel új konzolját, de az Atari legyőzése még így sem sikerült, hiszen a masina technikailag gyengébb volt (csak 1 csatornás hang, rosszabb felbontás, lassabb CPU).



Intellivision
Év: 1979
Gyártó: Mattel

Talán hihetetlen, de ebben a gépben egy kezdetleges 16 bites proci volt, ami messze megelőzte a korát! Végre egy igazi konkurencia a 2600-nak. Majdnem 100 játék, kellemes grafika, igényes masina – a mai napig keresett konzol! Vennék egyet!



Microvision
Év: 1979
Gyártó: Milton Vradley

Az első hordozható, természetesen cserélhető cartridge-os, LCD ("quartz") grafikás konzol, amiből nekem is sikerült szereznem egyet. Igen sok jó játék volt rá, köztük az első igazi falbontó teniszek egyike.



MP1000
Év: 1980
Gyártó: APF

Alig ismert kis gép, amelyhez mindössze 12 játék volt – érthetően nem versenyezhetett sem a 2600-assal, sem az Intellivisionnel.



Adventurevision
Év: 1982
Gyártó: ENTEX

Az ENTEX gépe hála Istennek ott van a gyűjteményemben! Érdekességét az adja, hogy a képernyője egy 40 soros, apró vörös LED-ekből, és egy gyorsan forgó tükörből álló "kompozíció". Csak 4 játék volt hozzá, de köztük 2 olyan óriás név, mint a Defender és a Super Cobra!



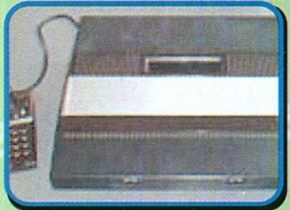
Vectrex
Év: 1982
Gyártó: Milton Vradley

A Vextrex érdekessége, hogy – nevéhez hűen – vektorgrafikás (mint egy lézershow) játékok voltak hozzá. Sajnos akkoriban nagyon drága volt, így nem tudtam megvenni azt az egy példányt, amivel életem során összefutottam. Vennék!



Arcadia 2001
Év: 1982
Gyártó: Emerson

Az Emerson csúnyán lemásolta az Intellivisiont, de mivel csak 35 játék volt a géphez, tiszavirág életűnek bizonyult.



Atari 5200
Év: 1982
Gyártó: Atari

Az Atari hatalmas méretű 5200-asa sikeresen továbbvitte a 2600-as hagyományait. Jobb grafika, jobb hang, de elképesztően gyenge joystickek.



Colecovision
Év: 1982
Gyártó: Coleco

Egy gép, ami tudását tekintve a 2600-as és az Intellivision felett állt. Grafikája és hangja őszinte elismerést váltott ki a korabeli konzol-őrültekből. Donkey Kong konverzióját az akkori legjobbak között emlegetik Sajnos az irányítója nem sikerült a legjobbra. Vennék egyet!



Aquarius
Év: 1983
Gyártó: Mattel

A Mattel első próbálkozása, hogy összehozza a konzolt és az "otthoni számítógépet" (1983-ban vagyunk, C64 őrület még sehol!). Mérsékelt siker.

TÖRTÉNELEM



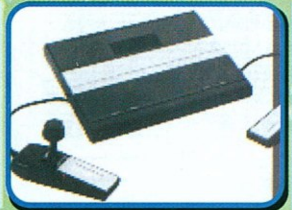
PlayStation 2
Év: 2000
Gyártó: Sony
A jelenleg piacon levő legigéretesebb konzol. Az egyre bővülő programkínálat és a hangzatos címek egyre több vevőt csábítanak el. A jövőbe tekintve azonban nagy megmérettetésnek néz elébe a PS2, hiszen a Nintendo GameCube és a Microsoft Xbox komoly konkurenciát jelenthetnek!



NES
Év: 1985
Gyártó: Nintendo
A 8 bites konzolok koronázatlan királya (Japánban Famicom néven futott), amely a Nintendo nevet világszerte ismertté tette. Eszméletlen mennyiségű játék jelent meg hozzá. Mérföldkő a konzolok történelmében. Neki köszönhetjük Mario-t



Sega Master System
Év: 1986
Gyártó: Sega
A másik 8 bites császár, mellyel a Sega tört be a piacra egy évvel a NES után. Nagyon sikeres gép volt világszerte, de a NES-t soha-sem sikerült megelőznie – mindenesetre nagyon együtt mozogtak az elő 16 bites gépek megjelenéséig. Neki köszönhetjük Sonic-ot.



Atari 7800
Év: 1987
Gyártó: Atari
Relatíve gyorsan, 2 év alatt eltűnt a piacról. Sajnos az Atari nem volt elég élelmes ahhoz, hogy tartsa a frontot a NES-szel és a Master Systemmel szemben.



Atari XE
Év: 1987
Gyártó: Atari
Az Atari számítógép-konzol hibridje, amely a legrövidebb életű masinák egyike volt. 1987-ben Commodore 64 láz tombolt világszerte, így az XE-nek esélye sem volt. Ezután a csúfos bukás után az Atari jó időre kivonult a konzolpiacról.



PC-Engine
Év: 1987
Gyártó: NEC
Az NEC 8 bites gépe rendkívül ígéretes masinának bizonyult, csak hát a cég erőforrásai eltörpültek a Sega és a Nintendo anyagi bázisa mögött. A konzol Japánban és Amerikában szép sikereket ért el, legalább 6 verziója napvilágot látott (CD-ROM-mal, stb.).



MegaDrive
Év: 1989
Gyártó: Sega
A Sega máig legsikeresebb konzolja, az első "igazi" 16 bites masina, amely hihetetlen rajongótábort szerzett magának. Jól kitalált és végigvitt marketing stratégiájának és minőségi programkínálatának köszönhetően a Sega évekig dúskált a sikerben. Később CD meghajtó is készült hozzá, de már túl későn.



GameBoy
Év: 1989
Gyártó: Nintendo
A Nintendo hordozható – fekete-fehér grafikás – szupergépe, amely üzletileg a legsikeresebb konzol a világon. Maradéktalanul megfelel a hordozható masinák 3 alapkövetelményének: széles programválaszték, hosszú készenléti állapot, kis méret.



Atari Lynx
Év: 1989
Gyártó: Atari
Az Atari a GB kezdeti sikerén felbuzdulva akart újra visszatérni ezzel a színes kijelzős, technikailag úttörő géppel (16 bit, 1000 szín – 16 a képernyőn, és olyan grafikai effektek, melyeket még a Mega Drive sem tudott!). Mégsem lett siker, csak az Atari rajongók között.



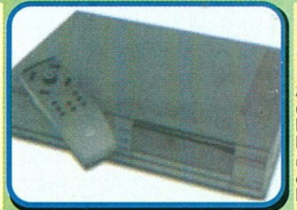
Game Gear
Év: 1990
Gyártó: Sega
A Sega hardveres sikersorozatának végét előidéző tényezők egyike. A már ismertett 3 alapkövetelmény egyikét sem teljesítette: nagy, őrült módon ette az elemeket és kevés játék volt rá. Sem a TV-tuner, sem a MS adapter nem segített rajta.



Neo-Geo
Év: 1991
Gyártó: SNK
Az SNK játéktermi gépeket is felülmúló masinája a mai napig sikeresnek számít – sajnos csak Japánban. Miért? Egy cartridge többe került hozzá, mint egy teljes másik rendszer 3 játékkal. Aki viszont elvetemült arcade rajongó, az csak a Neo-Geo-ra esküszik!



Super Nintendo
Év: 1991
Gyártó: Nintendo
A 16 bites konzolok legsikeresebbike. Sokáig harcolt a MegaDrve-val az elsőségért, de végül az olyan programoknak köszönhetően, mint a Final Fantasy, Mario World vagy a Zelda győztesen került ki a harcból.



CD-i
Év: 1992
Gyártó: Phillips
A Phillips (+Magnavox!) első és egyben utolsó, erőtlen próbálkozása a CD alapú konzolok frontján. Nem is klasszikus értelemben vett konzol volt ez, inkább "interaktív" szórakoztató masina, lézerdiszkes átiratokkal és videó-alapú "filmjátékokkal". Ahogy jött, úgy el is tűnt...



3DO
Év: 1993
Gyártó: Panasonic
Nagy lendülettel kezdő, kellemes technikai adottságokkal bíró gép, amely gyenge játékfelhozatala ellenére majdnem ott volt a legjobbak között – 2 éves korában azonban a Playstation a süllyesztőbe küldte.



Jaguar
Év: 1993
Gyártó: Atari
Az Atari szokásához híven elképesztő technikai újításokat tett a világ első 64 bites(!) gépébe (akkoriban a 16 bites MD és SNES uralkodtak!). Sokak szerint ez a gép a mai napig megállná a helyét a PS vagy a DC mellett. Sajnos, sem játékot, sem gépet nem tudtak eleget időben gyártani.



32X
Év: 1994.
Gyártó: Sega
A Sega úgy döntött, hogy a GG "bukása" után inkább a MD tulajdonosokat "tuningolja" fel 32 bites szintre. A kazettás kiegészítő megjelent, olyan húzó címekkel, mint mondjuk a Doom 32. Sajnos, túl későn jött az ötlet, kevesen váltottak.



Saturn
Év: 1995
Gyártó: Sega
A Sega egy totálisan hibás döntés után, alig 1 évvel a 32X után piacra dobta a CD-s Saturnt, kivégezve ezzel az elődöt. A Saturn design-ja és elképesztően minőségi programjai (Panzer Dragoon, Daytona USA) egy ideig életben tartották ezt a misztikus gépet, de aztán egyik napról a másikra megszűnt létezni.



VirtualBoy
Év: 1995
Gyártó: Nintendo
A Nintendo mai napig legnagyobb bukásaként számon tartott próbálkozás. A maroknyi tulajdonos szerint a "sztereo 3D-s", szemüveg-szerű, vörös kijelzős képernyő izgalmas látvány, de fél óra játék után kikészül az ember a rossz testtartástól! Programellátottság = nulla!



Nomad
Év: 1995
Gyártó: Sega
A Sega a nagy kapkodásban, a Saturn megjelenésével közel egy időben jelentette meg a Nomad-ot, sok Sega rajongó szerint a létező legjobb hordozható masinát! A konzol lejátssza a MD kazettákat, TV-re is lehet kötni, de az elemeket nem bírják addig, mint a GB-nál. Sajnos túl drága volt!



Playstation
Év: 1995
Gyártó: Sony
A Sony briliáns (sokak szerint erőszakos) üzletpolitikája, tökéletes marketingje, az elfogadható ár és az iszonyatosan gazdag programválaszték igazi sikersztorit csinált a CD-kkel működő PS-ből. Hosszú évek után az első olyan konzol, amely végre kifutotta az idejét és nem tűnt el idő előtt.



Nintendo 64
Év: 1996
Gyártó: Nintendo
A Nintendo 64 bites, klasszikus cartridge-okkal működő gépe. Sokáig a PS-el haladt fej-fej mellett, de aztán hála a látványosan gyengülő programkínálatnak elhalványult a fénye. Kimagaslóan minőségi programjainak köszönhetően a mai napig sok rajongója van.



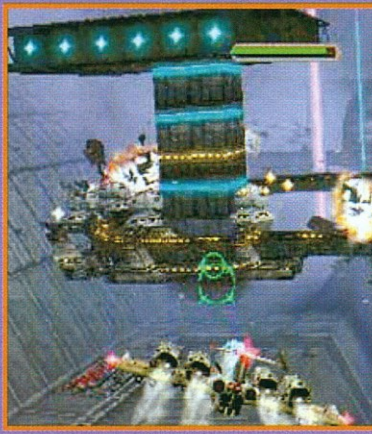
Dreamcast
Év: 1998
Gyártó: Sega
A Sega utolsó, igen rövid életű próbálkozása a hardverpiaci részesedés megtartására. Látványos indulás, tartósnak látszó siker, és néhány csodálatos játék után a mai napig érthetetlen okok miatt egyszer csak minimálissá redukálódott a programfelhozatal.

Egyre többet hallani a 3DO felől, úgy tűnik mozgolódnak a srácok. Havonta érkeznek újabbnál újabb stuffok hozzánk, és örömmel látom, hogy a Playstation végnapjaiban is képesek színvonalas játékokkal megörvendeztetni a hűen kitartó rajongókat. A nyári melegben talán kicsit üdítőleg fog hatni legújabb programjuk, mellyel az akciójátékok rajongóit célozták meg. A koncepció már jól ismert a többi hasonló stílusú programból, a sztorit és a megvalósítást is sok helyen láthattuk már, mégis valahogy az az érzés fogott el, hogy ez jól kiforrott és élvezhető játék. Miről is van szó? Lássuk részletesen.



SPORTHÁBORÚ





A WDL egy világszövetség rövidítése, mely kifejezetten egy modern sportágat képvisel, melyben harci eszközökkel "sportolnak" a résztvevők – ebben az epizódban például vadászgépekkel! Ez a World Destruction League. Kicsit hasonlít a légkör a jó régi Menekülő Schwarzenegger című filmre, persze jelentős módosításokkal. Itt például nem kell néznünk Schwarci meglehetősen finom szabású orcáját, helyette lesz viszont egy tenyérbe mászó, idegesítő, elmebeteg riporterünk és a mellette lévő székre szinte kötelezően dukáló szőke plaza-cica. Tehát ők a vezetői a versenynek, melybe a legkülönfélébb elvetemültebb csapatok neveznek. Egyike leszünk ezeknek mi is. Feladatunk teljesíteni az elénk tűzött célt, bármi áron, akár fegyveres rombolás útján is. Repülőgépünkkel haladunk a jól megtervezett pályákon, legtöbbször egy kanyonban és szétlövünk mindent, ami az utunkba kerül. Ez egy kicsit monoton lenne így, ezért természetesen nem csak erről van szó, még ott a sok lehetőséget kínáló multiplayer játék is, amire később még visszatérek.

Úgy kell elképzelni az egész kinézetét, mint a PC-n úgy jó tucat évvel ezelőtt befutott Slipstream 5000-et, talán még emlékszik rá valaki. A megszokott módon, egy intróval indul a program, majd egy meglepően sok játékmódot kínáló menüvel találjuk szemben magunkat. Az egyedüli játékos számára a Campaign az igazán élvezhető játékmód, mivel a többi a kétjátékosra van kihegyezve. Persze gyakorolhatjuk őket a gép irányította csapatok ellen is, de az úgy nem az igazi élvezet. A kampány indítása után járművet, csapatot, majd pályát kell választanunk. A teljesítendő feladat a kiválasztott csapattól és pályától függ. Általában elpusztítani, kilőni, felrobbantani, megvédeni lesz a cél, különféle objektumokat illetve hajókat, járműveket. A mi gépünk leginkább egy repülőgépre hasonlít, persze ezt lehetne vitatni. Mondjuk úgy, hogy helikopter, repülőgép és légpárnás harci járművek közül válogathatunk. A pályák viszont legtöbbször egy kanyonban vagy egy város utcáin játszódnak, de persze van kivétel. Vannak fantázia pályák is, de ezek szerintem roppant gyenge kivitelezésűek és már-már a játszhatatlanság határait súrolják. A gépünket kívülről látjuk és analóg karok nélkül is egész ügyesen irányíthatjuk. Két nézet közül választhatunk, egy bombakioldó és egy szimpla célzó nézet között. Az utóbbi akár helyettesítheti is a bombázást, mert egy kellő távolból kilőtt rakéta biztosabban ér célt, mint a vaktában ledobott bomba. A normális célzó nézetben is választhatunk kétfajta lövés között, mégpedig ez az elsődleges és másodlagos tűz. Az első egy hétköznapi gépfegyver, míg a második a pályán felszedett extráktól függően lehet lángcsóva, célkövetős rakéta, bomba, stb.



A grafikai engine eléggé jól felszerelt és részletes épületeket mozgat, elég komoly sebességgel. Ennek ára, hogy a táj kirajzolása meglehetősen közel kezdődik, így a tájékozódásunkat nehezíti meg az összetettebb terepeken. Egyébként végig az volt az érzésem, hogy nem tudom, hol vagyok és ha nem nézem a térképet, akkor el is tévedek. Cserébe a látvány igyekszik kárpótolni, ami a Playstation korlátjai között elég szépre sikeredett. A hangokkal még jobb barátságban voltam. Élvezetes, ritmusos zene szól végig a pályák alatt és a hanghatások is a legnagyobb rendben vannak.

Több órányi játék után is tudtam élvezni a programot és ez csak és kizárólag a hatalmas és marha jól kivitelezett robbanásoknak köszönhető. Szinte minden épületet és járművet szét lehet lőni, néhányat már egyetlen lövéssel is. Ilyenkor az épület szétrobban, szilánkosra esik szét, darabjai szállnak a levegőben, míg mi a gépünkkel átrepülünk a lángcsóvák között és felszedjük a ház romjai után maradó extra energiákat, fegyvereket, pénzt, stb. Persze senki se várjon semmi élethűséget a programtól, hiszen ez egy vérbeli árkád játék. A gépünk nem sérül, ha nekimegyünk egy falnak, csak az ellenfelek és a különféle földi ágyúk lövedékétől. Van néhány pálya, ahol például a lávából kicsapódó kőzetek szétzúzhatják a masinánkat, de ez nem jellemző. Minden pálya végén egy újabb animáció következik, ahol tovább nézhetjük a két hülye műsorvezetőnk ökörködését. Egy magas toronyban ülnek, onnan konferálják be a meccseket. Persze néha arra száll egy sugárhajtású gép, és olyankor lefújja a maca parókáját, vagy éppen lesodorja a torony tetejéről az idióta riportert. A kampány mód legnagyobb hátránya, hogy saját gépünknek csak a raidert választhatjuk, a kezdésnél kiválasztott gép az ellenségé lesz. Persze a multiplayer módoknál ilyen korlátozásról szó sincsen. A nagyon egyhangú küldetések közé megpróbálták a készítők bezsúfolni a változatosság foszlányait, így néhol jön pár fura misszió is. Ilyen a pénzgyűjtés, mikor a pályán lévő ellenfelünkkel versenyezünk, hogy ki tud több (illetve a kellő mennyiségű) pénz összeszedni. A pénz viszont nem hever bárhol, természetesen utána kell járni, megtalálni a pénzszállító repülőgépeket, melyek elvétve kóborolnak a pályán, kifüstölni őket és a belőlük kihulló zsozsót meg elkapdosni.

Összességében nem egy rossz program ez, kellemesen el lehet szórakozni vele, viszont senki se várjon semmi komoly ötletet és tartós kikapcsolódást. Ez a tipikus "párszor betöltöm és egy jót szórakozom" programok egyike.

Endrédy Tibi

A HÁBORÚ MADARAI



WDL: WAR JETZ

3DO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

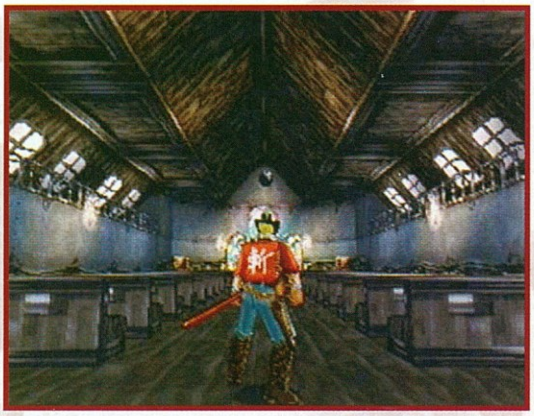
✓ KELLEMES LÖVÖLDÖZŐS KIKAPCSOLÓDÁS
× SAJNOS ENNÉL SEMMI TÖBBET NEM KÉPES NYÚJTANI

8 pont

VADKELET

Érdekes, hogy eddig sehol, vagy csak ritkán merültek fel ilyen kultúraötvöző ötletek. A UEP Systems embereinek mégis sikerült összehozniuk az amerikai vadnyugatot és az ősi japánokat!

A történet úgy hangzik, hogy egyszer volt, hol nem volt, egy Johnny, aki egy füstös amerikai bányavárosban tengette életét az aranyászok társaságában. Természetesen ezeket a városokat különösen kedvelték a banditák és az útonállók. Gyakran is látogatták meg, hogy egy kis pénzhez vagy aranyhoz jussanak és ilyenkor bizony rendesen megtizedelték a lakosságot. Mi más lehetett volna az ifjú Johnny álma, minthogy igazi hős lehessen egyszer. Mikor felcseperedett, felpattant lovára és nekivágott a pusztának, a banditák nyomait követve. Igen ám, de foglyul esett és majdnem meghalt. Életét egy japán szamuráj bölcs mentette meg. A városban persze mindenki halottnak hitte Johnnyt. Időközben hősünk Zipang szigetére került Japánban és ott edzett. Mindent megtanult a szamurájoktól. Új nevet kapott, mostantól ő Zan. Mikor készen érezte magát, elindult haza Amerikába, a koszos kis szülővárosába, hogy megtoroljon minden gaztettet. Egyszerre tudja szamuráj módon forgatni a kardot és használni az összes ősi mágiát, és cowboy módra bánni a pisztollyal. Ő lesz az, aki a végső csapást mérheti a rablókra és megmentheti a várost.



FÜSTÖS KEZŰ SZAMURÁJ

Mikor bepattintjuk a lemezt a helyére egy kis intró filmecske kezdődik, amit a fenti történetet próbálja elmesélni. A narrátor angolul beszél, viszont a japán srácok kedvéért feliratozva is van japánul. Nem igazi filmet kell elképzelni, csupán fekete-fehér, kézzel rajzolt képeket mutat egymás után, és közben beszél. A játék sehol sem tartalmaz igazi animációt, legfeljebb engine-el készült átvezető képsorokat. A menü összesen két pontból áll. A beállítások és a sztori mód kezdése. Az Options-be már csak azért is érdemes benézni, mert a nehézséget érdemes kezdésnek könnyűre tenni, mert különben az első pályán is komoly nehézségekbe fogunk ütközni. Mikor már megszoktuk az irányítást, mehet a kakaó. Amint elkezdjük a játékot, a Shugyo-ba kerülünk. Ez az edzőpálya. A mester csak akkor enged tovább minket, ha elég felkészültnek lát, vagyis ha bizonyítunk. Meg kell tanulnunk az egész irányítást, mert elég nehéz lesz. Szerencsére ezért van a gyakorlópálya. Minden gomb szolgál valamire, sőt ezeknek kettes vagy akár hármas kombinációjuk is! Az ajtókat az X lenyomásával lehet kinyitni, ugrani a Körrel tudunk és ennek többszöri lenyomásával kicsit tovább is maradhatunk a levegőben. Fontos még a célzás, mivel arra sem tudtam elsőre rájönni. Tehát a pisztollyal senkit sem lehet olyan egyszerűen bemérni, mivel a kamera nem követi emberünket, így szinte áttekinthetetlen az egész terep. Erre szolgál az L1-es gomb. Vagyis ha nem mögöttünk van a kamera, akkor oda teszi, illetve ha van valamilyen célpont a közelben, akkor azt kijelöli és ráirányítja a pisztolyt. Sajnos úgy vettem észre, hogy minden kezdésnél meg kell csinálni a Shugyo-t, ami nem kissé bosszantó. Persze ha van állásunk, akkor felkínálja annak visszatöltését. Mivel játék közben semmi menüt nem lehet behozni, jó tudni, hogy a Start és a Select egyszerre lenyomásával léphetünk ki.







Maga a program tökéletesen úgy néz ki, mint a Tomb Raider klónok, csak a kamerakezelése butább sokkal. Sajnos ez az irányításra is ugyan úgy vonatkozik, mivel a sebesség sem tökéletes. Szerintem sehol sem éri el a szükséges 24 képkocka/mp-et. Ezáltal a mi Zen gyerekünk is úgy mozog, mintha zsiráf lenne. Vagyis benyomunk valami gombot és míg elér a zsiráf fejéig az jó néhány másodperc. Egy hatalmas akció közepén ezt nem zavaró, mert csak az ütést nyomkodjuk és úgyis mindegy merre állunk, mert a csapkodás közben forgunk és mindenkit kinyírunk. Viszont egy ugrálós-célzós résznél, ahol pontosan kell használni az irányokat, nagy bajban leszünk.

Hasonlóképp gyengének találtam a grafikai motort is. Azon kívül, hogy a textúrák sok helyen átlátszanak, hibásak – külön figyelmet érdemel a silány design. Főleg a zártabb terepeken feltűnő nagyon, hogy kifogytak az ötletekből a srácok. Sajnos a zene sem egy nagy szám, három percenként ismétlődik és nagyon hamar az agyunkra megy. Egyszóval egyhangúnak tűnt az egész. Egyedül az ellenfelek tetszettek. A ninják hangja szenzációs, óbégatnak, visítanak, a baltás fickó egyfolytában motyog valamit. Hihetetlen idegesítő az érthetetlen motyogása, szinte már ösztönöz arra, hogy kicsináljuk. Aztán ott vannak még a forgócsapkodó madárijesztő bábuk, aki minden ész nélkül odatömörülnek körénk és szögeket döfködnek. Egyetlen csapással ketté lehet őket hasítani. Nem mondom, azért el lehet tölteni pár haszontalan, de élvezetes percet a játékkal. Azért annyira egyáltalán nem nagy szám, hogy bárkinek erre fájjon a foga. Sajnos úgy látom, hogy egyre kevesebb értékelhető anyag érkezik Playstationre. Mintha a kiadók kezdenék átcsoportosítani a komolyabb projecteket a komolyabb teljesítményű gépekre. Persze néha azért becsúszik egy-egy jobb program is, de a Samurai Gunman nem egyike ezeknek. Majd, mikor végleg elfordulnak a cégek a régi géptől, talán örülni fogunk még egy ilyen programnak is. Egyenlőre viszont még messze nem ilyen rossz a helyzet, úgyhogy bátran mondhatom, a Samurai Gunmannél vannak és lesznek is jobb programok a közeljövőben.

Endrédy Tibi

RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN

UNIVERSAL

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ARANYOSAK A MADÁRIJESZTŐK
× LASSÚ, NEHEZEN IRÁNYÍTHATÓ ÉS NEM IS SZÉP

5 pont

Vannak még csodák! Valami csoda folytán épp benn voltam a szerkesztőségben (nem tudom mi történt velem, hogy arra tévedtem) és a Bagó Petivel kettesben bámultuk a fakó monitor gyönyörű képét, böngésztük a fórumokat, mikor odajött a Martin. Azt mondta: "Gyere Tibikém, van a számodra egy jó játékom". Odakullogtunk a Playstation elé és belenyomtuk a CD-t. Bejött a program, a Martin elkezdte nyomogatni az irányítót, de láttam, hogy nem ura a helyzetnek. Az istenért sem akart elindulni az első küldetés. Körülbelül félpercnyi szenvedés után rácsapott egyet a gépre, elkezdte fikázni az egész játékipart, majd a kezembe nyomta a lemezt, és ezt mondta: "Indítsd el otthon, jó játék ez, az a lényeg". Hazafelé menet végig az járt a fejemben, hogy most a Martin volt a béna, vagy a programot képtelenség elindítani? De akkor hogy fogom letesztelni? Mikor otthon beapplikáltam a lemezt a masinámba és szinte 10 másodperc alatt rájöttem, hogy kell elindítani, már nem volt semmi kétség... a Martin... Playstation 2-es irányítójával van a baj. Igen, csakis az lehetett a ludas! **(Kedves olvasóink, Tibi sajnos nem akar többet tesztelni nálunk... Martin)**
Viszont abban igaza volt, hogy tényleg egy nekem való játékot kaptam. Az egész program úgy

MIÉRT LENNÉL VAD, HA VADÁSZ IS LEHETSZ?

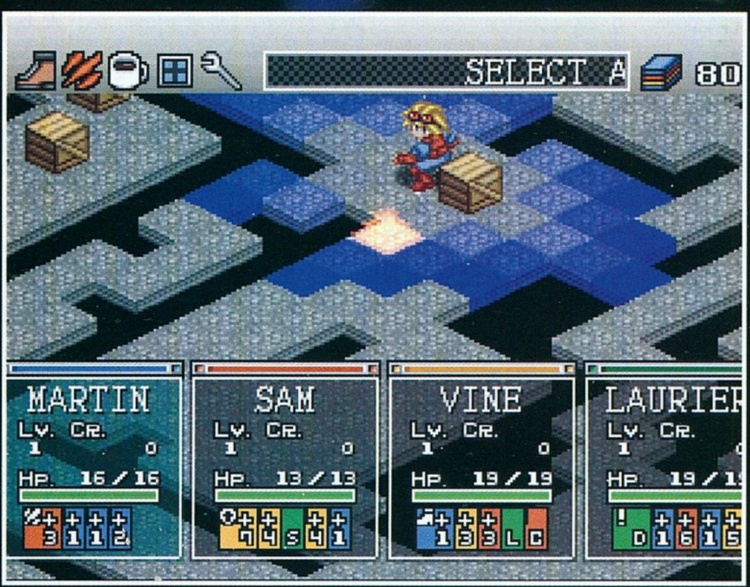


néz ki, mintha a múltból, úgy tíz évvel korábbról érkezett volna. Ez már a menüből kiderül, meg abból, hogy a program a CD kapacitásának a negyedét sem használja fel. Jó rég óta nem jött hozzánk ilyen nosztalgikus hangulatú stuff, főleg nem Playstationre. Persze lehet hogy ezúttal ezt nem is nosztalgiának szánták, én mindenesetre örülök, hogy így sikerült.

FUTURISZ-TIKUS VADÁSZOK A MÚLTBÓL

Mire is hasonlít az egész program? Biztos van köztetek olyan, aki emlékszik meg a Darkmare című játékra. Ha nincs, közelebbit mondok, Sonic Shuffle. Pontosan a kettő keverékéről van szó. Egy kártyás, körökre osztott, RPG szerű program, ami úgy néz ki, mintha egy Amiga 500-ason futna. Erre utal szinte minden. A grafikától kezdve a kezelésen, az ötleteken át a hangokig és zenékig. Szinte már csak ezért is érdemes megnézni és kipróbálni a játékot. Olyan mintha visszautaznánk az időben a '90-es évek elejére.

Lássuk miből is áll az egész. Miután elindítjuk, semmit extrára ne számítsunk, mert egy szegényes kezdőképernyő villan csak fel pár másodpercre és a Start megnyomása után máris a menübe kerülünk. Elég furcsa megoldásokat használ, talán ezért sem olyan egyszerű elsőre eligazodni rajta. Öt kis ikont látunk a bal felső sarokban, mellette egy szövegmező, melyben a magyarázatokat olvashatjuk. A képernyő többi része nem tartalmaz számunkra semmi lényegeset. Az első gomb a karakterkészítő képernyőre visz. Ezt kell először elintéznünk, mert ember nélkül nem kezdhetünk játékot. Miután beírtuk vadászunk nevét, kiválasztottunk kinézetét az előre eltárolt néhány karakterből, ki is színezhetjük. Kapunk néhány pontot,





mellyel feltölthetjük harcosunk tulajdonságait. Úgy, mint manőverezés, támadási pont, védekezési pont és ütései ereje. Ezután elmenthetjük az adatokat a memóriakártyába vagy kiléphetünk mentés nélkül, de akkor halálunk után emberünk tulajdonságai törlődni fognak, mikor új játékot kezdünk. Egyébként ebből a menüből érhetjük el a visszatöltés és az éppen memóriában lévő karakter adatait is. A menüpontok kiválasztása, tehát a továbbhaladás a Kör gombbal, míg a törlés, visszalépés az X gombbal történik. Szóval tipikus japán menürendszer, ami egy európai számára nehezen szokható.

A főképernyőn fontos még a csavarkulcs, vagyis a beállítások almenü, ahol a kezelést módosíthatjuk, de sajnos csak négy sablon közül, állíthatunk a hangerőkön, és ami jópofa, hogy a menü háttérképét is megváltoztathatjuk. A főmenüben találjuk továbbá a klinikát, amit stílszerűen egy vöröskereszt jelöl. Itt egy kedves manga vonású ápolólányka kínálja fel szolgálatait, mint pl. a HP maximumra gyógyítása, illetve szintemelés. Persze ezekhez pénzre lesz szükségünk, melyből kezdéskor igencsak híján vagyunk. Egész pontosan a kreditеink száma zéró. A végére hagytam azt a menüpontot, amire a Martin nem jött rá. Ez pedig az új meló keresése, vagyis a bőrönd. Igen, ez marhára logikus. Munka egyenlő bőrönd. Mindegy a lényeg, hogy nem lehet eltéveszteni. Mikor belépünk ide, egy rosszarcú, bűnöző kinézetű pasas fogad. A papír fecnivel felvállalhatjuk a munkát, a mellette lévő ábrával, amire nem jöttem rá, hogy mit ábrázol, eladhatunk párat a nálunk lévő tárgyakból, ami jelenleg semmi. A nagyítóval pedig vásárolhatnánk, de most ez is érdektelen számunkra. A fickó elmondja, hogy észrevette, mi még újak vagyunk itt, ezért pár szóban összefoglalja a vadász dolgát. Ő lesz a megbízónk. Tudnunk kell, hogy a vadász az sokoldalú ám, ezért tudnia kell védekezni, támadni és visszaszerezni az ellopott ereklyéket. Egy jó vadász mindezt profi szinten műveli. A mi dolgunk bemenni az arénába, legyőzni a többi vadászt és a helyi szörnyeket, elvenni tőlük az ereklyéket, melyeket a megbízónk majd jó pénzért megvesz tőlünk. Tiszta sornak látszik a meló. Beme-



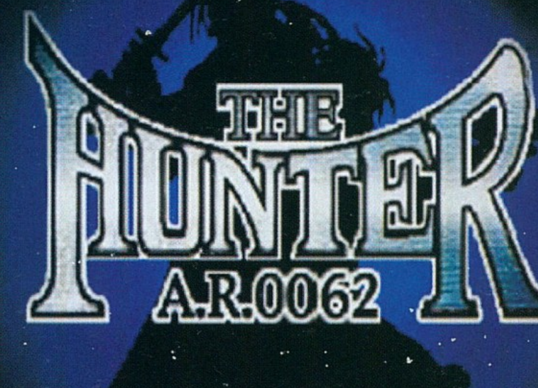
gyünk, kinyírunk mindenkit, megszerezzük, amit kell és visszajövünk. Pont, mint a bérgyilkosok. Ez után főnökünk eldicsekszik azzal, hogy ő minden ereklyét ismer és beavat minket is, megmutatja a kiszemelt példány képét, és hogy mennyit kell szereznünk belőle. Az első pályán csak egyetlen darabot kell találnunk. Persze a többi vadász is erre pályázik. Tehát amint megvan, ne húzzuk az időt, ne várjuk meg, míg megtámadnak, irány egyenesen a kijárat.

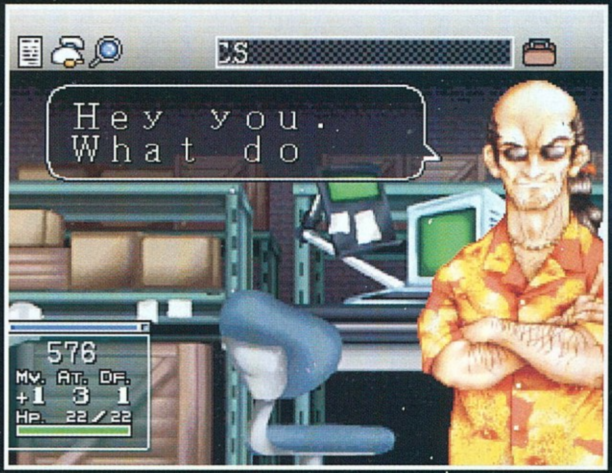
A játék engine-je a régről jól ismert izometrikus ábrázolást használja, tehát kicsit döntve, oldalról látunk rá az elénk varázsolt szinte a levegőben lebegő terepre. A pálya kis kockából áll, mint egy társasjáték. Pont úgy kell elképzelni, mint ahogy azt a Sonic Shuffle-ben láthattuk. Körönként húzhatunk a nálunk lévő kártyák közül, melyek különböző extrákat adnak. Arra, hogy melyik mire jó, a fenti kis szöveges mezőből kapunk információt. Természetesen nem kötelező minden körben elhasználnunk a kártyák valamelyikét, felhúzhatunk nélkülük is. Mikor ránk kerül a sor, öt ikont látunk a bal fenti sarokban. Az első a cipő, ezzel léphetünk mezőket, de csak azon a távolságon belül, amilyen képességei vannak az emberünknek, illetve amilyen speckó kártyákat húzunk. A második képecske valószínűleg egy tűzlabdát akar ábrázolni, de ez persze csak az én agyam szüleménye, valójában fogalmam sincs, hogy mit ábrázol. Mindenesetre rákattintva megtámadhatjuk ellenfelünket, ha támadó távon belül van. A harmadik a kávéscsésze, ezzel tölthetjük fel energiánkat, amíg van "kávénk" persze. Az utolsó előtti az ablakocska, mellyen nyomva tartva a Kört, az irányokkal a pályán scrollozhatjuk a kamerát. A csavarkulcs már ismerős lehet a főmenüből.

A pályán összesen négy vadász található, ebből egy vagyunk mi, a többi pedig az ellenségünk. Mindenkinek az energiáját, pontjait, tulajdonságait és kártyáit láthatjuk a miénk mellett. Ezt a nézetet elkapcsolhatjuk a Háromszög nyomkodásával. Így válthatunk a leltár nézetbe is és láthatjuk kinél milyen cuccok vannak. Ha valami értékeset látunk, tuningoljuk magunkat és intézzük el a fickót. Tudni kell, hogy senkit sem lehet véglegesen kivégezni. Halála után nekünk adja tárgyait, minden plusz pontja elveszik és visszateleportál a pályára. Természetesen ha megtámadunk valakit, vagy ők minket, a nézet megváltozik. Egy harctéren találjuk magunkat. Viszont itt is csak egy lépésre lesz lehetősége mindenkinek és utána visszakerülünk a normál pályára. A következő körben újra támadhatunk, de az ellenségnek lesz ideje menekülésnek eredni, ha akar. Igaz, erre a menet elején is van lehetősége, mert támadás előtt választási lehetőség van, hogy vállaljuk a küzdelmet, megpróbálunk meglógni, vagy megadjuk magunkat. Külön érdekesség a pályákban, hogy a kockák hiányosan vannak elrendezve, de ezt nem tudjuk elsőre áttekinteni, így egy kicsit labirintus szerűen mászkálunk, keressük a kijáratot. Ezen tud segíteni néha az exit-re teleportáló kártya. Minden körben csak annyit léphetünk, amilyen kártyát húzunk. Olyan ez, mint a dobókocka, csak a gép sorsol. Persze lehet bízni benne, hogy nem csal, csak egy kicsit. Növelhetünk a lépéstávon az erre utaló extra lapokkal. Vannak továbbá a pályákon láthatatlan csapdák is, melyeknél ereklyéket veszíthetünk, vagy energiát. Fogalmunk sincs hol vannak ezek, ezért meg kell előzni a bajt és a sárga kártyákkal csapda elleni védekezést húzni. Mi is elhelyezhetjük ám csapdát a zöld kártyával. Különösen vigyáznunk kell a kóválygó zöld színű bábukra. Ezeknek nincs saját testük, úgy néznek ki, mint egy játékbábú. Csak akkor tudjuk meg kik ők, ha megtámadnak mindet. Ők ugyanis az adott pálya helyi lakosai, tehát mindenféle robot, folyékony szörny, stb. Nagyon nehéz legyőzni őket, nem is hiszem, hogy érdemes.

Mit is mondhatnék így a végére. Talán azt, hogy jól szórakoztam a programmal, főleg azért, mert a régi szép időkre emlékeztetett és emellett még egész játszhatónak és élvezhetőnek is tűnt. Nagyon bejöttek a négy csatornás zenék, tisztára mintha Protracker-ben írták volna őket. Tetszett, hogy a szereplők kis buborékokban beszélnek és semmi digitalizáció nincs a programban. Se videók, se beszéd. A figurákon is látszik, hogy kézzel rajzolták őket. Minden úgy néz ki, mintha egy régi Amigás, floppy-s játékot töltögetnénk.

Endrédy Tibi











THE HUNTER AR. 0062

MIDAS INTERACTIVE

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER

✓ RÉG ELFELEDETT STÍLUS, RÉG ELFELEDETT KÖNTÖSBEN
× EGY IDŐ UTÁN PICIT ELLAPOSODIK

7 pont

Megmondom őszintén, amíg a kezembe nem nyomták a Roswell Conspiracy-t, még csak nem is hallottam róla. Így aztán kíváncsian vártam, hogy vajon, milyen a játék, főleg, hogy a Martin szerint egész pofás kis cuccról van szó.

AZ IGAZSÁG ODAÁT VAN

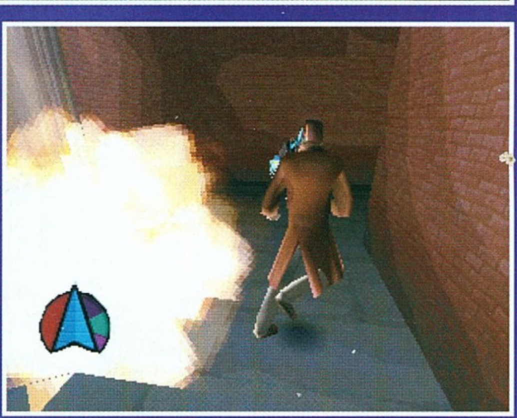
A bevezető videótól senki nem fog hanyatt esni, mert leginkább azokra a filmekre hasonlít, amik a Playstation megjelenésekor voltak gyakoriak. Rövid, béna, pixeles, és semmi nem derül ki belőle. Azért láthatjuk benne azt a bizonyos híres UFO balesetet, amikor állítólag Új-Mexikóban ugye lezuhant egy ilyen azonosítatlan repülő tárgy. Utána vált a kép és a játék főhősét láthatod, amint a helyi médiából értesül az eseményekről. Ehhez képest a játék első pár szintje Londonban játszódik. És ha már itt tartunk, hozzátenném, hogy maga a történet sem nagyon derült ki számomra. Mert bár a pályák előtt van egy képernyő, amin ellátnak minket némi információval, az aktuális feladatokról, de magáról a sztoriról sok mindent nem tudunk meg. Ahogy váltakoznak a helyszínek, egy-egy állóképen tekinthetjük meg, hogy végül is mi történt, és aztán ennyi, szóval e téren nem nagyon erőltették meg magukat a készítők. Annyit azért sikerült kiderítenem, hogy Logan a játék főszereplője egy titkos szervezet ügynöke, aki földönkivüliekre vadászik, vagy a velük kapcsolatos ügyekkel foglalkozik. Lehetséges, hogy későbbi pályákon lehet irányítani a töltőképernyőn látható csajszit is (akinek elég hülye neve van, úgyhogy sikerült is elfelejtenem), de én csak addig a pályáig vittem el a programot, amelyiken őt kellett kiszabadítani (kb. a hetedik-nyolcadikig). A játét talán úgy tudnám leginkább jellemezni, hogy a Tomb Raider és a Syphon Filter keveréke. Az emberünket hátulról külső nézetből látjuk, és végig ebből a szögből követhetjük nyomon az akció-kaland egyveleget. Azt azért gyorsan leszögezném, hogy az említett játékoknál a RC jóval egyszerűbb és szerényebb körítéssel rendelkező darab. A mászkálós részek és a terepen kialakított akadályok jóval kevesebb gondolkodást igényelnek, és az akció sem olyan dús és pergő, mint a szifonban. Viszont pont ennek köszönhetően az egyszeri játékos sem fog idegzsábát kapni, hogy minden második pályán elakad. A másik dolog, amiért nekem bejött a cucc, hogy minden pályán az új feladatokban van annyi ötlet, hogy sosem válik unalmassá a stuff, néha pedig még mini-játékokat is nyomhatunk (Pl.: amikor a bombákat kell hatástalanítani, nem csak egyszerűen ki kell kapcsolni a detonátorokat, hanem egy klassz kis reflex-játékban kell megakadályoznunk a bombák felrobbanását.). Egyébként a programban a már megszokott dolgokkal fogsz találkozni. A továbbjutás érdekében tárgyakat kell gyűjtögetni, használni, illetve kapcsolókat, lifteket aktiválni. Szerencsére most nem azzal az unalmas metódussal állunk szemben, hogy valahol megnyomok egy kapcsolót – valahol meg kinyílik valami, hanem a terep "életszerű" kialakítása miatt, egész logikusan követik egymást az események. Aztán vannak még a szinteken különböző ellenfelek is, ezek általában különféle idegenek stb., remélem, nem kell külön leírnom velük mit kell csinálnod. Vagyis inkább mégis kitérnék rá, mert van egy kis trükk a dologban. Szóval nem elég lelőni őket, hanem amikor már kifeküdtek oda is kell menni hozzájuk, és nyomni egy akciógombot, ilyenkor Logan használni fogja a Trapping Weapon-ját, aminek hatását leginkább a szellemirtók csapdájához tudnám hasonlítani, a lelőtt ellenfeleket ugyanis teljesen megsemmisíti. Ellenkező esetben az idegenek folyton újraélednek, ami azért elég gáz. Ha már itt tartunk, mondanék még pár szót az invertory-ról és az irányításról. Belépni ide a SELECT-tel tudsz. Baloldalt láthatóak a fegyvereid, amennyiben már szereztél az alappisztolyon kívül valami mást. Jobboldalt pedig a tárgyaid. Ami mindig nálad lesz, az az elemlámpa, a távcső, a csapdafegyver, és a jegyzetfüzethez hasonlító rádiószerű valami. Ha valamit felszedtél (pl.: eü csomagot) azt is itt fogod megtalálni, fontos, hogy a tárgyakat kombinálni is lehet, sokszor pedig kell is. A rádió az ami még külön említésre méltó, ha ugyanis Logan va-



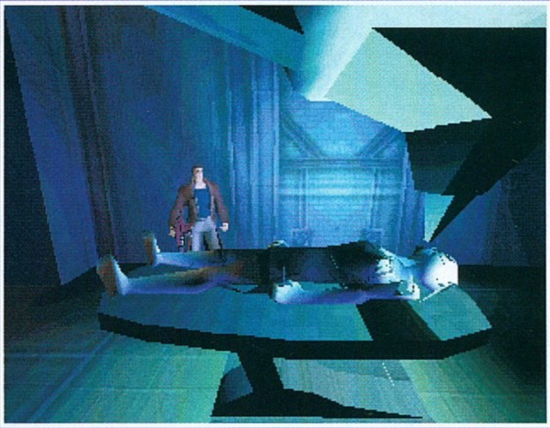
MI TÖRTÉNT VALÓJÁBAN?

lami használható dologra bukkan, elkezd csipogni, és ha ilyenkor belépsz a tárgylistába, elolvashatod és végighallgathatod, hogy mi a véleménye vagy a meglátása az adott szituról. Az irányítás egyébként rém egyszerű: az analóg vagy a sima D-





pad-del mozoghatsz, a Háromszöggel "veszed" elő a fegyvert, az X pedig a lövés. Az mondjuk elég nagy bénaság, hogy egyébként az X a közelharc és az akciógomb is. Ezt a két cselekvést igazán szétválaszthatták volna két különböző gombra, a Körnek és a Négyzetnek amúgy sincs semmi különleges funkciója. Mert azért elég nehézkes úgy felmászni egy ládára vagy megkapaszkodni valamin, hogy előtte mindig csinálunk egy hármas ütéskombinációt. Egyébként lehet belsőnézetből is célozni (R1), és zoomolni is (Háromszög), a két alsó blokk pedig az oldalazásra szolgál. Azért van néhány hibája is az anyagnak, ami leginkábba a hanyag kódolásra vezethető vissza. Ilyen például, hogy sok ellenfél kiszúr minket a falakon keresztül is, bár szerencsére meglőni azért nem tudnak. Ennél idegesítőbb, ha a vágás miatt olyankor szúrnak ki minket, amikor még nem is látjuk őket, ezért aztán eltalálni sem fogjuk az ellenfeleket. Aztán vannak a szokásos textúra átlátszódások, meg hogy néha (főleg a Háromszögnél) nem reagál elég gyorsan a lenyomott gombra az emberünk. De egyébként az UFO-s misztikus sztori-vonal elviszi a játékot a hátán, és kellemes kikapcsolódás mindenki számára, aki szemet tud hunyni az apró hiányosságok felett, és szívesen eljátszadozik egy egyszerűbb akciójátékkal is.





ÉRTÉKELÉS HELYETT

Nem is olyan rég végiglapozgattam a korábbi Konzolokat, és arra a megállapításra jutottam, hogy lassan már két éve dolgozgatom itt és már több Konzolban írtam, mint amennyiben nem (ha értitek, mire gondolok). Szóval lassan már törzsgárda leszek. Ja, meg szeretném megköszönni azt a sok biztató levelet is, amiket az ügyben kaptam, hogy folytassam tovább a Csevegőt. Talán majd szeptemberben. Most azonban örülök, hogy ez az utolsó cikk, amit még meg kellett csinálnom, és örülök hogy a végére értem. Leteszem a klaviatúrát és az elkövetkező másfél hónapban nem is nagyon szándékozom azt elővenni. És ha adhatok egy jó tanácsot, Te is jobban jársz, ha a nyár végéig félreteszed az épp kedvenc játékgépedet, és az élet egyéb örömei felé fordítod a figyelmedet. Egyszóval menjetek le valamelyik strandra, vagy partra, sűrűn látogassátok a nyári rendezvényeket, pezsdítsétek fel nemi életeteket, egyetek, igyatok (csak alkoholtartalmú készítményeket), és verekedjetek sokat.

Ui.: Ha valaki tudja, hogy az FF7-ben, amikor rövid ideig Tifa vezeti a partit, hogyan kell vele felvenni Nibelheim-ben a zongorából a harmadik Elemental matériát, ugyan legyen már olyan jó, és írja meg nekem. Nem csak a kombináció érdekel, hanem az is, hogy Cloud-dal a visszaemlékezésben illetve amikor először járunk vele Nibelheimben, szabad-e vele zongorázni, s ha igen hányszor stb. Ugyanis nálam legtöbbször Tifa még zongorázni sem akar, pedig csak vele lehet kivenni a varázskövet. Köszke.

CSIPI M LEE

ROSWELL CONSPIRACIES

UBI SOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ UFÓS SZTORI, KÖNNYŰ
× KÖRÍTÉS HIÁNYOS, TELE VAN APRÓ HIBÁVAL

8 pont

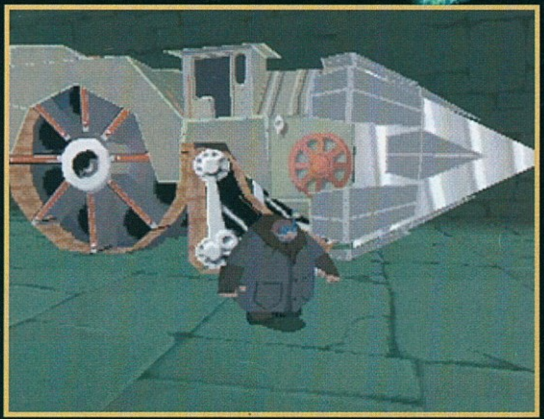
ATLANTIS
THE LOST EMPIRE



Épp a napokban láttam valamelyik külföldi adón a Disney új egész estét betöltő animációs rajzfilmjének a beharangozóját, és tessék már itt is van a film Playstation verziója. Arról, hogy milyen is a film, egyelőre még nem nyilatkozhatom, lévén, hogy kis hazánkban még odébb van a premierje (És valószínű, hogy akkor sem fogom megnézni, ha már játsszák nálunk.), viszont az Atlantis: The Lost Empire-ról mint játékról azonban már megoszthatom veletek benyomásaimat.

ATLANTISZ, AZ ELVESZETT BIRODALOM

Atlantisz legendájáról gondolom én – naivan – már mindenki hallott. Ugye volt állítólag egy ilyen nevű kontinens, mely egy fejlett és virágzó civilizációnak adott otthont, aztán egy szép napon valamikor az ókorban az egész fogta magát, és anélkül hogy bárkit is megkérdezett volna szépen a tengerbe süllyedt. Ez a legenda persze szépen megmozgatta korunk Indiana Jones-jainak fantáziáját, így aztán rengeteg kutatás is folyt az irányban hogy megtalálják a nyomait. Természetesen már kismilliószor rá is leltek, csak aztán mindig kiderült, hogy az egész egy nagy kacsa volt. Azonban most a Disney Interaktív jóvoltából végre lelibbenhet a fátyol a rejtélyről, és megtudhatjuk mi is a helyzet azon az Atlantiszon. (Nekem egyébként Atlantiszról mindig az a régi hülye sorozat jut eszembe, amit az M1-en nyomtak anno. A "dallaszos" Bobby volt benne a főszereplő és egy atlantiszi embert játszott, aki képes volt a víz alatt is a levegővételre. Rém izgalmas volt.) Bár a Disney sem épp dokumentum rajzfilmet készített, merthogy ebbe meg olyan fals dolgok vannak, hogy Atlantisz még mindig virul az óceán és a föld alatt stb. De hát ez csak egy mese kis és nagygyerekeknek. A sztorira most nem is nagyon akarok kitérni, úgyis csak arról van szó, hogy egy kis csapat elindul felfedezni Atlantiszt, és persze fel s fedezik. Akit érdekel, majd megnézi a moziban.



KELLEMES CSALÓDÁS

Ezt csak azért írtam, mert nem vagyok nagyon odáig a Disney játékokért, hirtelen nem is jut eszembe, hogy lenne egy is, ami bejött volna közülük. Kivéve ezt, mert szerintem végre sikerült egy igen jó játékot összehozniuk. A Disney-re jellemző szerteágazó menü köszönt minket, miután végignéztük az összevágott intrót. Van itt új játék, állástöltés, meg egy beállítás opció, ami lényegében a kezelésre és a hangokra korlátozódik. (A Special Features-ről majd később még írok.) A játék szorosan kapcsolódik a történethez, és minden pálya előtt és után videókkal kedveskednek nekünk ezek a disney-s arcok, ahogy azt már megszokhattuk. Az első pálya még csak bemelegítés, jobban mondva gyakorlás. A nagy akvárium előtt álldogáló szakállas tatától elleshetjük az irányítás és a kezelés összes csínját-bínját, itt ismerkedhetünk meg a játék legfőbb szereplőjével is, Milo-val. Őt fogjuk a legtöbbször a játék közben noszogatni, bár a többi szereplőnek is igen nagy szerepe lesz az akadályok leküzdésében. Szóval utánozzuk le a papa mozgásait, szedjük össze a cuccokat, amiket kér, majd tanuljük meg a menüt kezelni (kombinálás stb.), és végül a pincében a lövöldözős mini-játékban döntsük meg az öreg rekordját. Az irányításról nem akarok rizsázni, mert tényleg RÉSZLETESEN el van minden magyarázva, mire végzel is a leckével hosszabb szakállad nő, mint az öregé. Legyen annyi elég elöljáróban, hogy lehet ugrani, mászni, úszni, lőni, célozni, verekedni, és még van egy rakás karakter specifikus mozgás is.

SZÁRAZ LÁBBAL ATLANTISZRA



A CSAPAT

Kezdetben négy tagból áll. Van ugye Milo, a tudóskölyök, aki elég gyenge, viszont jól úszik, ugrik, kapaszkodik, és ő az, aki képes megkapaszkodni a falakon vagy a létrákon. Az atlantiszi szövegeket is vele fordítassuk le, fegyvere egy bumeráng. Audrey a banda ezermestere, mindent meg tud javítani, viszont ő is elég gyengusz. Asszém egy jelzőpisztolyt használ fegyverként (?), ami kiválóan alkalmas arra, hogy a plafonokon lévő jégcsapokat megolvassza. Vinny a legkeményebb karakterünk, ráadásul olyan csínytevésekre is képes, mint például a robbantgatás. A különböző sziklákat és tereptárgyakat is vele lehet húzni-tolni (neki kell menni az adott objektumnak.) Egyébként szabadidejében kézigránátokat dobál az ellenfelek képébe. Mole, mint a neve is mutatja, leginkább egy vakondra hasonlít. Ha ásni kell, válasszuk őt, és a sötét helyszíneken jól jön a sisakjába épített lámpa. Amúgy köveket hajigál (kár, hogy az ellenfelek nem dobálnak vissza kenyérrel). A kilencedik pályán csatlakozik majd hozzánk egy atlantiszi lány is (természetes szőke), akinek a neve most nem jut az eszembe, de egy Neptunusz féle villából szórja az áldást. A szereplők között az ellenőrzési pontoknál lehet választani, mondjuk sokszor csak a valóban használható emberek között szelektálhatunk. Menteni is itt tudunk a pályák közben (a pályák után is lehet menteni, természetesen). Ahol valami érdekes dologra bukkanunk, ott megjelenik a fickónk fején egy felkiáltójel. Ebben az esetben két dolog történhet: vagy benyögi az irányított szereplőnk, hogy "Vazzeg ide nem velem kellett volna jönnöd", vagy elkezd feltöltődni a "gondolkodásmérő" és valamit csinálni fog. Szóval ezen nem fogsz elakadni, de ha mégis, vedd fel a könyveket, amik egyfajta segítségként vannak a pályákon, ezekben fel van vázolva mit is kéne tenni, és kivel. Ha például azt írja, hogy ide egy erősebb karakter kell, akkor egyértelmű, hogy Vinny-re van szükséged.

A TÁRGYAK

Minden pályán el van szórva az Atlantisz szó nyolc betűje atlantiszi szimbólumokkal, és van egy-egy speciális zöld kristály is. Ha azt akarod, hogy a rejtett opciók is bejöjjenek, ezeket mindenképp gyűjtsd be. Ezeken kívül vannak még fehér (vagy átlátszó?) kristályok is, minden pályán adott számú. Ha az összes megvan, később újra megnézheted azt a videót, ami a pályához tartozik. A ládákban általában színes kristályok és eü csomagok vannak. A kristályok arra valók, hogy az alapfegyverekkel kombináljuk, így speciális tulajdonságokkal fognak bírni (például villámokat szór a bumeráng stb.) Az eü csomagok gyógyításra való, a kicsi tíz, a nagy 20 életerő pontot ad, a zöld szíves lötty pedig a mérgezéseket gyógyítja (és mindegyikből 10 db lehet nálunk egyszerre). Ha arany szívet találunk az egy plusz életet jelent (egyébként 15 fehér kristályért is ez jár), a piros szívek pedig az életerőnket növeli. Lesznek majd különleges tárgyak is, mint pl.: fogaskerekek, vagy amikor a kocsival menekülünk benzineskannák. A pályaválasztó képernyőn egyébként megtekinthetjük, hogy az adott szinten miből mennyit szedtük össze, és ha valamit elhagytunk volna, később bármelyik pályára újból beléphetünk.



ÉRTÉKELÉS

Eh, már az értékelésnél tartok, és közben még alig szóltam valamit a játékról, amúgy konkrétan. Akkor most ezt is megejteném: szóval az ATLE egy 3D-s mászkálós játék, de nem az ugri-bugri dedo fajtából, hanem a kicsit igényesebb akciódúsabból. Mászkálunk a 3D-s terepen – ami kifejezetten szép –, a 3D-s poligon szereplőkkel, és sodródunk az eseményekkel, ahogy a történet alakul. A pályákon nagyon jó, hogy nem csak gyűjtögetnünk és az ellenfeleket levadásznunk kell, hanem vannak különleges feladatok, és mini-játékok például amikor egy kiolvasztott mamut elől kell menekülni. De nem is ez az igazi pozitívum, hanem az, hogy vannak végre vérbeli platform részek is – igaz a könnyebbik fajtából –, ahol az ügyességünket és a megfelelő karaktert kell használni. Sőt, pár mászkálós pálya után mindig jön a változatosság kedvéért egy egészen más stílusú. Egyszer egy tengeralattjáróból kilőtt mentőkabinnal kell lövöldöznünk, másszor pedig egy teherautóval kell menekülni. A terep egyébként tényleg igényes és szép, a színekkel is jól játszottak a készítők, sikerült visszaadni a film hangulatát, és ez az első Disney játék, amiben hellyel-közel meg voltam elégedve az akusztikával is. A szereplők váltogatása is jó ötlet volt. Szerintem szerezzétek be, nem hiszem, hogy csalódni fogtok. Viszont annyit megjegyeznék, hogy maga a film a látottak alapján szerintem már technikailag egy kicsit idejemúlt, főleg ha összehasonlítjuk mondjuk a Titan-nal vagy a Csillagközi Invázió 2-vel.



CSIPI M LEE

ATLANTIS THE LOST EMPIRE

SONY

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EZ A JÁTÉK ÖSSZESSÉGÉBEN JÓ
× NINCS KEDVEM KÖTEKEDNI

9 pont





1945 augusztus 6.-án Amerika atombombát akart dobni Hirosimára, de végül mégsem vetették be ezt a borzalmas tömegpusztító fegyvert. Németország és Olaszország amerikai nyomásra megadta magát és befejezték a háborút. De ezzel a harc legnagyobb szövetségesük, Japán számára még nem ért véget!

A Szovjetunió ázsiai terjeszkedési terveinek a zűrzavar pont kapóra jött. A pillanatnyi fejetlenséget kihasználva benyomult Japánba és megkaparintotta a szigetország északi harmadát. Japán déli része ellenállt a szovjet nyomásnak, így az ország rövid időn belül kettészakadt. Észak és Dél Japán között a helyzet pattanásig feszült, hiszen az északi kommunista bábkormány maradéktalanul engedelmeskedett az elnyomóknak.

Dél Japán nehezen, de talpra állt a szétválás után. Szövetsége tovább erősödött a közben világhatalommá erősödött náci Németországgal is, sőt politikai kapcsolatai Amerikával is rendeződni látszottak.

Az atombomba pusztító ereje meggyőzte a világot arról, hogy az atomfegyvereket végleg száműzni kell a világból. Sőt, hogy a nagyhatalmak tovább biztosítsák magukat egy olyan egyezményt írtak alá egységesen, hogy bizonyos kijelölt légterekben repülő járművek egyáltalán nem közlekedhetnek – így gyakorlatilag bevédték magukat az interkontinentális légi-atomcsapások ellen.

Németország közismerten zseniális tudósai a Niebelen cégbe tömörülve gőzerővel dolgoztak tovább az 1939-1945 között kikísérletezett, korát messze megelőző haditechnikai találmányok korszerűsítésén. A világ első szuperszonikus repülőgépe, a Messerschmidt 262 és az első interkontinentális, ballisztikus rakétája, a V2 után feltaláltak egy speciális, mesterséges "mechanikus-ízületet", amelyet a világ legfélelmetesebb tankjával, a Tigrissel próbáltak összekombinálni. Dél Japán rohamos technikai fejlődése csúcsán a Komitsu cég állt, melynek felfedezései és a német tudósok kitartása végül meghozták a kívánt eredményt...

1950-től már gőzerővel tombolt az AWF projekt. Az AWF jelentése Armored Walking Fighter, azaz Felfegyverzett Önjáró Hadigép. A kifejezés tulajdonképpen egy olyan önjáró "tankot" jelöl, amely mesterséges lábainak köszönhetően mindenféle domborzati viszonyok között könnyen és gyorsan, hatékonyan bevethető. Az AWF pilóták az ellenség köreiben elsőszámú közellenségnek számítottak, ezért nevüket a halállistákon vörös körrel jelölték. Ez tehát a "Ring of Red".

WEIZEGGER ÉS RYOKO

A történet főszereplője Masami von Weizegger a félig japán, félig német származású AWF pilóta fiú és kolléganője, Ryoko Minakawa. Mindketten Dél Japán hadseregében szolgálnak. Egy nap – 1964-ben járunk – kiválasztják őket, hogy teszteljenek két új AWF típust. Minden jól halad, amikor is a szimulációs bevetés során az Észak Japán kormány egyik kémje megkaparintja a déliek és a németek szupertitkos, vadi új, harmadik AWF-ét. A déli kormány elhatározza, hogy minden áron visszaszerzi a gépet, mielőtt az az északiak és a szovjetek kezére kerülne.

AWF ÉS A TÖBBIEK

A Ring of Red egy akció elemekkel fűszerezett, körökre bontott, többfordulós RPG. Az akció három alapvető formában zajlik. Az első a küldetések közötti felkészülés. A második az izometrikusan ábrázolt, "táblás" helyszíneken egységeink mozgatásából áll. A harmadik pedig maga a 3D-s, valós idejű csata.

A játék során a két főszereplőn kívül több más érdekes karakter is az irányításunk alá kerül majd. Minden szereplő más-más AWF-et vezet, ám ezek a gépek alapvetően 3 csoportba oszthatók attól függően, hogy milyen a formájuk és milyen távolságban tudnak igazán jól harcolni. A távok lehetnek: testközel (Close Combat, CC), közel (Short), közepes (Medium) és távoli (Long).

Normál AFW: Weizegger, Ryoko és Emilio Panini két lábon járó, felső végtagokkal rendelkező AWF-et hajt, melyek minden távolságból jól használhatók. Fegyverzetük ágyú. Csak ezek az AWF-ek képesek arra, hogy testközelben, végtagjaikkal, "ütésekkel" is harcoljanak. Ippei Kirino is ide tartozik, habár ő anti-AWF-en ül, ami testközelben mindennél erősebbnek bizonyul!

Négylábú AWF: John Caster és Ayana Kirino "pók" AWF-el megy. Ezek igazán a távoli harcban jeleskednek, de a többi távban is lehet őket használni, kivéve CC. Fegyverzetük ágyú. Testközelben védtelenek, ezért velük ezt a helyzetet lehetőleg kerülni kell!

Kétlábú "könnyített" AWF: Jun Hasebe és Kenichi Kinasato "csirke" AWF-ben ül. Fegyverzetük kis löveg illetve gépágyú. Ezek közelről hatásosak igazán. Testközelben ők is védtelenek!



MISSZIÓK KÖZÖTT

Misszióink előtt, egy pofás állóképernyőn leszünk, ami a táborunkat jelképezi. Itt a következő menükbe léphetünk be. (Most mondanám el, hogy gyakorlatilag az egész játékot az X gombbal vezérelhetjük, a menükben visszafelé lépni a Körrel lehet. Néha lehetőség van almenük lehívására, ilyenkor a speciális lehetőségek gombjait kiírja a program.)



Operation Room: A küldetés körülményeivel és a feladatokkal ismerkedhetünk meg.

Formation Room: Karaktereink gyalogsági támogatását szolgáló földi egységeket (gyalogságot) szervezhetjük meg és állíthatjuk be itt. Láthatjuk a szereplők nevét, AWF-ük képét, energiáját és kis ikonok mutatják az egységeik fajtáját. Egy szereplőnek maximum 3 egysége lehet.

Egy karakterre rábökve a jobb oldalon az Operation Ability és Battle Ability pontok alatt a sikeres csaták során folyamatosan fejlődő tulajdonságok láthatók (Rövidítve: AR - Támadási hatótáv, MR - Mozgási hatótáv, T – Lépésgyakoriság, R – Gyógyulási mérték, VS A – AWF elleni hatásosság, VS S – Gyalogság elleni hatásosság, LA – Fegyvertöltési sebesség).

A karakter képe alatt egységei láthatók, nevekkel és ikonokkal. (A gyalogság (csapatok) tulajdonképpen a legfontosabb tényező a játékban, ezért tökéletesen meg kell ismernünk őket. Hátrább részletes útmutatót találtok használatukhoz.) A CREW egység az AWF-en elhelyezkedő csapatot jelöli, a GROUND pedig az AWF-et földön, jobb (Right) és bal (Left) szárnyon követő gyalogságot. A csapatok helyzete tetszés szerint felcserélhető.

Előfordul, hogy a harcok során egy csapat minden tagja elesik, ilyenkor valamelyik ablak üres. Az is lehet, hogy nem vagyunk megelégedve egyik csapatunkkal és le akarjuk cserélni. Ilyenkor álljuk rá a kerettel a csapatra és nyomjuk X-et. Ekkor egy újabb menü jön be, ahol fel vannak sorolva a rendelkezésünkre álló csapatok, TÍPUSOK szerint. A típusok között a jobb/bal irányokkal válthatunk, a csapatok között a fel/le irányokkal váltogathatunk. A fehér színűek választhatók, a pirosak már egy másik karakterünknél vannak, a szürkék az éppen nálunk levők. A pirosakat el lehet venni a többiektől, de azokat akkor nem árt pótolni! A csapatok választásakor a nevükre állva alul látunk egy ablakot SKILL felirattal. Itt láthatjuk az egység Élvonal (F.GUARD), Hátvéd (R.GUARD) illetve Személyzet (CREW) speciális tulajdonságait (amelyik éppen van neki). Jobbra a grafikonok az egység állapotát mutatják, részletezve. (A gyalogság ismertetését hátrább megtaláljátok.)

Information Room: Unit Info – Karaktereink és a hozzájuk csatolt földi egységek állapota. Soldier Info – A lehetséges földi egységek bemutatása. Memoirs – Átvezető történetek újraolvasása. Combat Manual – Részletes leírás és kezelési útmutató a játékhoz.

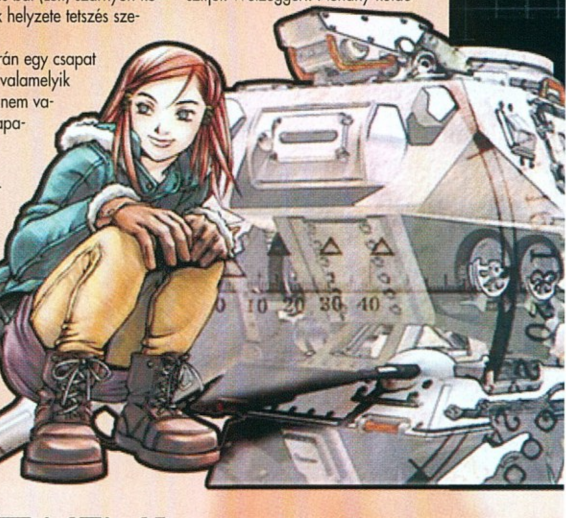
Record Room: Itt tudunk állást menteni.

Sortie: A következő küldetést kezdhetjük vele.

INDUL A KÜLDETÉS

A helyzet ismertetése után az izometrikus csatamező "táblára" kerülünk. Karaktereink kékek, az ellenség narancssárga. Fontos dolog, hogy egy csatát kétféleképpen veszthetünk el (általában): vagy túllépjük a rendelkezésre álló időt, vagy elveszítjük Weizeggert. Néhány küldetésnél még extra kitételek is bejöhetnek, például nem semmisülhet meg egy speciális teherautó, stb. A többi karakter elvileg feláldozható, ám ezek a sikeres küldetések végén nem kapnak majd bónusz pontokat.





A helyben járó karakterrel tudunk lépni. Nyomjunk rá az X-szel, a kék területen belül bárhova mehetünk. Ha olyan mezőre lépünk, amely támadó távolságban van, a program felajánlja az ATTACK opciót. Ekkor több közeli ellenfél esetén választhatunk célpontot a megjelenő kerettel. (Ha az ellenfél szomszédos mezőn áll, a távolság közeli lesz, ha átlósan közepes, ha egy négyzet távolságra akkor pedig távoli.) Ha csak simán lépünk, az OK pontot válasszuk. A SANDBY opcióval helyben maradhatunk. Sérülés esetén lehetőség van a lépés közbeni gyógyulásra a RECOV ponttal. A STAT opcióval állapotunkat tekinthetjük meg.

Ha nem lépünk a Kör megnyomásával egy másik menüt hozunk elő. Itt a TURN-ben a kör lépéssorrendjét nézhetjük át, ami a győzelem szempontjából a legfontosabb! A MISSION-ben láthatjuk a győzelem illetve vereség feltételeit. A SETUP-ban a beállításokat

EGY CSATÁT ELVESZTETTÜNK, DE A HÁBORÚT NEM!









ejthetjük meg. Végül megemlítem a STOP pontot, amellyel kilépünk elmentjük a csata állását. Ez nem azonos a küldetések utáni "normál" mentéssel, csak egy ilyen állásunk lehet, és a küldetés esetleges újraindításánál elvész!

ÉPÜLETEK

A csatamezőkön általában épületeket is találunk. Ezek lehetnek városok és megfigyelő tornyok. A városokra lépve a nevük mellett néha kék csillagokat látunk. Ez azt jelenti, hogy aki először elfoglalja az adott várost, utánpótlás csapatokat szerezhet. Csata közben a városokra lépve gyógyíthatjuk gyalogságunkat! A tornyok lerombolása azért fontos, mert ilyenkor az ellenfél nem "kémlelheti ki" karaktereink állapotát.

CSATA ELŐTT

Közvetlen a csaták előtt egy speciális képernyőre jutunk. Itt a jobb oldalon láthatjuk ellenfelünk nevét, energiáját és ami igen fontos, egy kis ikon mutatja az AWF fajtáját. Alatta az ellenfél egységei láthatók (rendszerint ugye 3, hacsak nem egy sérült és legyengített ellenfélről van szó). Az ellen választ egy egységet legénységnek (Crew), nekünk is ezt kell tennünk. A Land Effect azt mutatja, hogy a domborzati viszonyok kinek kedveznek, és látható még a csata távolság (Short, Long, stb.), valamint a napszak, ami fontos a legénység kiválasztásakor (pl. a világító lövés miatt, erről később)!





CSATA

Minden összecsapás pontosan 99 másodpercig tarthat. Ebbe minden cselekvés, támadás és animáció is beletartozik – ennek megértése és kihasználása létfontosságú! Rövid animáció kíséretében feláll egymással szemben a két fél. A képernyő tetején láthatjuk a kezelőfelületet, melynek nézzük át a jelentését. (Jobbra az ablakban találjátok.)

Mielőtt bármit tennénk nézzük a csata közbeni mozgási lehetőségeket. Előre illetve hátra tudunk lépkedni. Ezzel váltani tudjuk a távolságot, ami ugye a különböző AWF-ek harci tulajdonságai miatt fontos. (Megjegyezném, hogy ha folyamatosan hátrafelé araszolunk, a Long távolság elérése után egy idő múlva automatikusan "visszavonulunk" a csatából.)

Csata közben a kezelőmenüt az X gombbal hívhatjuk elő. Ilyenkor megjelenik egy menüsor (az idő megáll!), melynek ikonjai a következőképpen alakulnak (balróljobbra).

AWF támadása: Amikor be van töltve az AWF fegyvere, tüzelni tudunk az ellenfélre.

Gyalogság támadása: Ha az ellenfél előretolta a gyalogságát, célba vehetjük azt, ugyanúgy, mint az AFW-et.

Pozíció váltása: Megnyomása után négy lehetőség jön elő. Az ikonokkal vissza tudjuk hívni a csapatokat hátvéd pozícióba, előre tudjuk küldeni vagy a jobb szárnyat, vagy a balt, esetleg egyszerre mindkettőt az élvonalba. Ha ebben a menüben vagyunk, akkor a jobb és bal oldalon két szürke ablak jelenik meg (feltéve, ha mindkét oldalon van élő csapatunk, tegyük fel, hogy igen). Az ablakok tetején a POSSESSED SKILL felirat látható. Ez jelöli az egység speciális tulajdonságait (ha vannak ilyenek). Értelem szerűen az F.GUARD az élvonalban alkalmazható dolgot mutatja, az R.GUARD pedig a hátvéd pozícióban alkalmazhatót.

Speciális lövedék: Ennél a pontnál a legénység különleges lövedékét durranthatjuk el, ha éppen van neki olyan (csak a cső betöltése után).

Maximum támadás: Itt a pilóta speciális támadásait használhatjuk fel.

CÉLZÁS

Miután a személyzet betöltötte fegyverünket, és úgy döntünk, hogy az AWF-ünkkel támadunk (AWF-et vagy gyalogságot), megjelenik egy speciális célzó rendszer. Egy kék számláló mutatja, hogy elvileg milyen százalékos esélyünk van a találatra. Az érték az idő múlásával egyre javul, egészen 99%-ig mehet.

Emberünk a több tényezőből álló fejlettségi szintjéhez méltóan kalkulál és céloz. A találati százalék alakulása egyébként nagyban függ az időjárási tényezőtől, az ellenünk bevetett zavaró tényezőktől, a fegyverünk állapotától (esetleges sérülés) és a napszaktól is. Akkor durrantjuk el a fegyvert, amikor akarjuk, természetesen számoljunk a rendelkezésre álló idővel! A függőlegesen mozgó osztott hosszú csík (rajta a "középpontot" jelző háromszöggel) a magasságot mutatja, a kis vízszintes csík pedig a jobb/bal kilengést. A kettő pillanatnyi kombinációjából alakul ki, hogy hová lövünk. Érdemes lehetőség szerint az ellenfél felső "fejrészét" vagy a jobb vállát célozni (a legtöbbnek ott a fegyvere), 4 lábú AWF esetén a közepét. Ha a lábára lövünk, a mozgatószerkezetét tudjuk rongálni.

Támadhatjuk a gyalogságot is AWF-el, de én ennek igazán nem láttam értelmét – inkább az ellenséges AWF-re koncentráljunk!

SPECIÁLIS LÖVÉSEK ÉS MAXIMUMOK

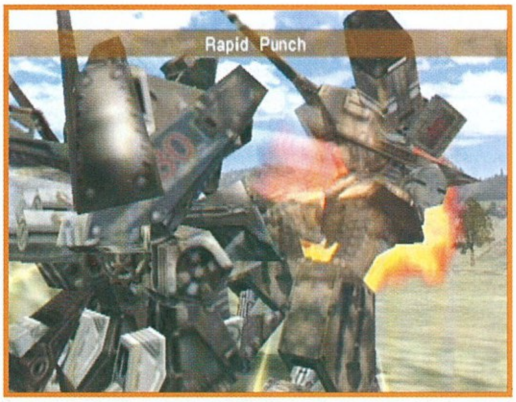
Betöltött cső esetén lehetőség van a Crew speciális lövéseinek eldurrantására is. Ezekhez nem kell célozni, egyből ellőhetők, támadó lövedékeknél a találati pontosság (sebzési érték) a 2. képen ismertetett számláló értékétől függ, de rendszerint betalál!

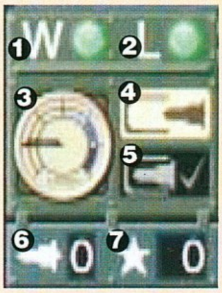
A pilóta extra támadásainak, a Maximumoknak elnyomásához nem kell megvárni a cső betöltését. Amíg van belőlük, folyamatosan küldhetjük őket!

VALÓS IDŐBEN

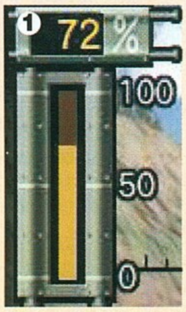
Ne felejtsük el, hogy a csata valós időben folyik! Amíg mi célzunk vagy akármi mást csinálunk, az idő folyamatosan telik. Az ellenfél ugyanúgy melózik, mint mi. Ezt vegyük figyelembe a célzásnál: amíg sok időnk és energiánk (HP) van, inkább várjuk ki a pontos találatot. Nem baj, hogy egy pontos célzásunk alatt esetleg 2 skulót is bekapunk – többet ér egy 90%-osan ellőtt, óriási sérülést okozó lövedék, mint 2 gyengébb, rosszabb esetben egy mellélövés. Ha kevés az idő, vagy már erősen le vagyunk gyengítve (esetleg egy találat nekünk vagy neki eldöntheti a csata végét) kockáztassunk és lőjünk! (Azt tapasztaltam, hogy ha már csak 1-2 másodperc van a csatából, és egyáltalán nincs idő a célzásra, akkor az AWF elleni támadást választva és a lövedéket EGYBőL a célzó képernyő megjelenésekor ellőve (X folyamatosan nyomkodva) rendszerint be tudunk találni!)

Sokat lehet variálni (csalni?) a gyalogság küldözgetésével is, ezt ne felejtsük el! Ha ki akarunk bekkelni mondjuk egy utolsó 20 másodpercet, nyugodtan küldjük előre v. hátra csapatainkat, mert az animációk miatt esetleg pont le is telik az idő, így megmenekülhetünk!

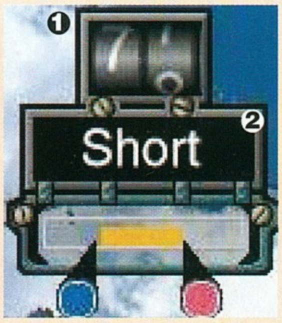




1 – Az AWF fegyverzetének állapota. Zöld rendben, piros sérült.
2 – Az AWF lábának állapota.
3 – Fegyverbetöltés-sebesség mutató. Zöld rendben, piros sérült.
4 – Fegyver töltés alatt.
5 – Fegyver betöltve.
6 – A személyzet (Crew) speciális lövéseinek száma.
7 – A pilóta speciális "Maximum" támadásainak száma.



1 – Ez a százalékos mutató azt jelzi, hogy ha az adott pillanatban lőni akarnánk, milyen eséllyel kezdhetnénk a célzást.



1 – A csata végéig rendelkezésre álló idő.
2 – A szembenálló felek távolsága.



1 – Az AWF energiája.
2 – Az AWF legénységének (Crew) jelzése illetve az AWF ikonja. Fontos, hogy az AWF-et jelző színes (kék-saját, piros-ellenfél) nyíl-ikon iránya az AWF menetirányát jelzi. Ha a gyalogság hátul van, ez a REARGUARD (Hátvéd) pozíció. Ha elöl vannak, ez a VANGUARD (Élvonal) pozíció.
3 – Jobb szárnyon levő földi egység jelzése és energiája. Ha a csík villog, az egység kész kivitelezni a speciális támadását!
4 – Bal szárnyon levő földi egység jelzése és energiája. Ha a csík villog, az egység kész kivitelezni a speciális támadását!

CSAPATOK

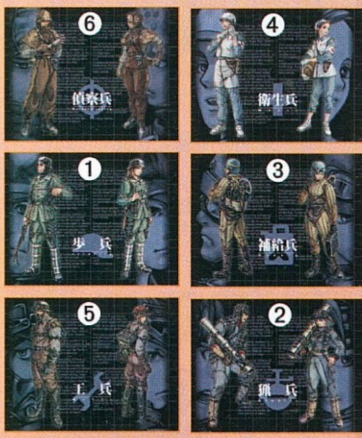
A játékban fellelhető csapatok ismerete és jó kiválasztása a siker kulcsa! Vannak olyan "halálos" jobb-bal szárny kombinációk, melyek jól használva letarolják az ellenfél gyalogságát, vagy éppen az AWF tűzerejével kombinálva akár egy kör alatt kivégeznek bárkit! Összesen 6 féle típusú egység közül választhatunk. A csapatok típusa azt befolyásolja, hogy alapállapotban milyen támadási/védelmi funkciót látnak el, de a korábban ismertetett POSSESSED SKILL (speciális) tulajdonságok egységenként teljesen változatosak lehetnek. Pontosan ez a következőt jelenti:

■ Amikor az egység kész a speciális SKILL végrehajtására (az élvonalban), akkor a 4. képen bemutatott csík villogni kezd. Ha ilyenkor előre küldjük őket, jópofa animáció kíséretében végrehajtják azt. Ezután érdemes visszahívni az így veszélynek kitett csapatot hátra, mert egy adott idő után újra képesek lesznek extrát használni!

■ A hátvédként elsajátított SKILL-ek általában automatikusan végrehatódnak, ha az egység hátvéd pozícióban van, és a Skillre éppen szükség van.

■ Ha egy csapat az élvonalban van, és éppen nem képes extra SKILL végrehajtására, akkor olyan "normál" állapotban támadja az ellenséget, amit a lentebb ismertetett típusa határoz meg.

1- Gyalogos – Infantry (sisak ikon): Az élvonalba küldve puskáikkal lövik az ellenség gyalogságát.
2- Gránátos – Shooter (gránát ikon): Az ellenséges AWF-et célozzák gránátvetőikkel.
3- Ellátós – Supply (benzineskanna ikon): Ideálisak személyzetnek, mert gyorsan töltenek, egyébként kézigránáttal támadják az ellenséges AWF-et.
4- Szanitéc – Medic (kereszt ikon): Védelmi feladatokat látnak el, pisztollyal harcolnak.
5- Műszerész - Mechanic (csavarkulcs ikon): Az AWF működését segítik, fegyverük puska.
6- Felderítő - Recon (célkereszt ikon): A cél bemérésével pontosabb célzást biztosítanak, fegyverük orvlövész karabély.



SKILLEK AZ ÉLVONALBAN

Co-Op: A jobb és a bal szárny együtt lövi az ellenfél élvonalát.
Rapid Fire: Célzás nélküli golyózápor az ellenség élvonalára.
Focus Fire: Célzott egyes lövés az ellenség élvonalára.
Charge Fire: Közvetlen közeli gránátvetős roham az AWF ellen.
Grenade: Kézigránátos támadás az AWF ellen.
Homing Shot: Távoli, célkövetős rakétatámadás az AWF ellen.
Wire: Az AWF lábát egy időre lebénító acélhuzal kilövése.



Electric Wire: Elektromos huzal kilövése, ami nem csak bénít, hanem roncsol is.
Mine: Az AWF lábát rongáló akna telepítése.
Adhes Mine: Nagyteljesítményű, AWF-et sebző akna telepítése.
Chain Mine: Az AWF-et és a gyalogságot egyaránt sebző akna telepítése.
Snipe: Orvlövész támadás az élvonal és a hátvéd ellen egyaránt.
Smoke Shot: Az AWF célzását zavaró füstgránátos támadás.
WP Shot: Vegyi foszforlövedékes támadás az élvonal ellen.
Flash Shot: Az AWF célzását zavaró vakító lövedék.
Illumination Shot: Éjszakai célpont-megvilágító lövedék, ami a célzás pontosságát javítja.
(Az utolsó 4 SKILL legénységi állapotban is használható).

SKILLEK A HÁTVÉDBEN

Hyper: "Berserker" ital hatására a katonák nagyobb harci kedvet kapnak.
Cleanup: Akna és huzal eltakarítás.
Repair: Fedélzeti sérülések alapos javítása.
Fast Repair: Fedélzeti sérülések gyors kisjavítása.
Gas Neutralitzation: Foszfortámadás után gázmaszkos védelem.
Gas Mask: Foszfortámadás előre kivédése gázmaszkkal.

SZEMÉLYZETI SKILLEK

Ezekhez a lövedékekhez tehát nem kell kilövés előtt célozni!
Heat Shell: AWF elleni hőlövedék, ami elsősorban közelről sebez nagyot.
APC Shell: Páncéltörő lövedék AWF ellen.
APCR: Páncéltörő gránát, amely legnagyobbat nagy távolságból sebez.
Shrapnel: Kartácslövedék, amely az élvonalban levőket sebzi.
Incendiary: Gyújtólövedék az élvonalbeliek ellen.
Incendiary Shrapnel: Borzalmas erejű pusztító lövedék az élvonal ellen.

MAXIMUM TÁMADÁSOK

Karaktereink egyenként 3 Maximum támadást tusnak megtanulni. Folyamatos fejlődésük során ezekből egyre többet csinálhatnak meg a csaták során. FONTOS: némelyik speckót csak bizonyos távolságból lehet végrehajtani!
Dodge: Az ellenséges AWF lövésének kikerülése.
Spray Fire: Tűzzápor, amely az ellenség élvonalát támadja.



Supressive Fire: Célzott támadás az ellenség élvonalának megbontására.
Quick fire: Gyors betöltés utáni azonnali automatikus tüzelés.
Accurate fire: Célzott 100%-os lövés az ellenséges AWF-re.
Aim Weapon: Célzott lövés az ellenfél fegyverére.
Rapid Punch: Erős ütéses támadás testközelből.
Straight Punch: Az ellenfél fegyverére irányuló támadás testközelből.
Quick Move: A két AWF közötti távolságot lecsökkentő gyors mozgás.
Check Fire: Az ellenfél lábára irányuló támadás.



Rapid Strike: Erős "kivégző" támadás testközelből.
Straight Strike: Támadás testközelből, amely az ellenfél fegyverzetét is rongálja.
Emergency Load: Az AWF fegyverét azonnal betölti a személyzet.
Bombardment: A támadás hatására az élvonalban tartózkodók visszavonulnak hátvédbe.
Creeping fire: Az élvonalban és a hátvédben álló gyalogság egyaránt sérül, minden katona.

TIPPEK

■ Ippei és Emilio nagyon jó "befejező" karakterek. Két pontos lövés, egy speciális lövedék és egy gyilkos támadás testközelből – ezzel a kombinációval mindenkit kivégeznek akár egy összecsapás alatt is. Erőltessük ezt!

■ Weizegger és Ryoko szintén kiváló harcosok, akár egy kör alatt is kivégezhetnek bárkit, de vigyázzunk – ha elfogy a Maximum támadásuk eléggé problémás lehet kijönni velük egy-egy melegebb helyzetből!



■ Minden misszió után pótoljuk az esetleg elesett csapatokat a Formation Room-ban.

■ Ha van lehetőségünk rá, minden karakterünk mellé inkább olyan gyalogságot adjuk (legalább egyet mindenkinek), akik a Homing Shot vagy Grenade támadásokkal rendelkeznek. Gránátosok és Ellátósok előnyben! Minden karakternek KÖTELEZŐEN legyen egy olyan csapata, akik személyzetnek (Crew) választva APC, APCR vagy HEAT lövedéket tudnak lőni.

■ A testközelben jeleskedő AWF-ek mellé mindig vigyünk bénító huzal eltávolító csapatot.

■ Legerősebb karaktereink mellé mindig tegyünk egy rakétás, gránátos vagy aknavetős AWF támadó brigádot, akik folyamatosan bombázzák az ellenfél gépét, amíg mi töltünk.

■ Gyalogságának jó kombináció lehet egy Rapid Fire + Focus Fire csapat, akik komolyan leamortizálják az ellenfél előőrsét.

■ Ha távoli városokat akarunk megszerezni, hirtelen mindig előjön néhány ellenség a "semmiből".

■ Lehetőleg ne bóklásszon egy karakterünk sem egyedül, csapatban mozogjunk.

■ Védjük a városokat, gyógyítsuk gyalogságunkat úgy, hogy visszalépünk rájuk.

■ Az AWF-ek előnyeit és hátrányait figyelembe véve válasszuk meg a támadási távolságot.

■ Tartogassuk a Maximum támadásokat a missziók végére.

■ A gyalogság speciális támadásának elsütésével és előre-hátra küldözgetésével húzhatjuk az időt.

■ A terep fái felfoghatják a lövéseket.

ÉRTÉKELÉS

A játék a "táblás" RPG-k hagyományaihoz erősen és szemtelenül CSAL. Állandóan a legjobb gyalogsági kombinációt hozza ellenünk és állandóan megtalálja azt az egyetlen módszert, amivel az adott karakterünket legjobban hátráltathatja. Kit ezzel, kit azzal, de sohasem hibázik, és az őrületbe kerget. A legjobbkor lövi ki a huzalokat, a legjobbkor vakít vagy füstöl be. Van egy olyan dolog, amit a mai napig nem értek, még így a 9. küldetés környékén sem: hiába lövöm ki az ellenséges AWF fő fegyverét, mégis UGYANÚGY telibe tud találni, sőt, ugyanolyan nagyot sebez! Ez miért van?

Mégis, ennek ellenére, a missziók iszonyú hosszúságuk mellett is viszonylag könnyen megnyerhetők! Sőt, ha az embernek van elég türelme, akár úgy is végig lehet menni a programon, hogy egy küldetésben sem vesztünk el egyetlen karaktert sem! Mindez csak türelem kérdése. Sajnos, egy idő után oly monotonná válik az akció, hogy ezt a játék egyetlen előnye sem kompenzálja...

Mik ezek az előnyök? Például a szuper történet és a jól kitalált karakterek. Amikor megláttam az intró film archív jeleneteit, ahogy belekombinálták az AWF-eket, majdnem leestem a székről. Aztán ott van a bombasztikus grafika. Iszonyú szép AWF-ek, hihetetlenül megrajzolt és tökéletesen élethűen viselkedő gyalogság. Poénos és szép animációk, változatos helyzetek és kameraállások, alternatívák akár ugyanazokra az akciókra is. Kiadott parancsainkat a katonák folyamatosan teljesítik, és ezt a váltakozó nézeteknek köszönhetően akkor is figyelemmel kísérhetjük, amikor mondjuk az AWF-el támadunk, vagy bármi mást csinálunk. Gyönyörű táj és környezet. Teljesen valós idejű harci helyzetek. Mindent egybevéve tökéletesen kitalált és megkomponált harci rendszer.

A hangok is szuperek. Főleg a harci induló-szerű zenék tetszettek, melyek nagyban feldobják a hangulatot.

A játék kezelése rém egyszerű, csak pozitívumokat tudok róla mondani.

A negatívumok között a már említett csalást említeném meg. Azonkívül minden változatossága ellenére a Ring of Red egy idő után iszonyú unalmas kezd lenni, főleg, ha már kitanultuk a gyilkos taktikákat és csak azokat ismételjük a siker érdekében. Már a végigjátszás is elég megerőltető a 3-4 órás misszióknak köszönhetően, az újrajátszás lehetőségét meg egyenesen kizárhatjuk.

Mégis, merem ajánlani a játékot! Ezt a grafikát, animációt és ezeket a csatákat látni kell. Az első 6 küldetés pedig még nagyon izgalmas és szórakoztató tud lenni. Minden elismerésem a Konmié, amiért át tudták tolni ezt a játékot – sikamlós témája miatt – a cenzorokon, és nem csak japán, hanem USA verzióban is elénk tudták rakni. Remélem, rövidesen a PAL változat is megérkezik, változtatások nélkül.

Martin

RING OF RED

KONAMI

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (87KB)
DUAL SHOCK

✓ NAGYON BABA GRAFIKA ÉS ELRAGADÓ AKCIÓ
× TÚL HOSSZÚ KÜLDETÉSEK ÉS EGYRE ERŐSÖDŐ (DÖG)UNALOM

9 pont

Épp a múlt hónapban teszteltem a Zone of the Enderst, ahol már kifejtettem, hogy mennyire kedvelem a japán robotos játékokat. Alig egy hónap telt el és újabb program jelent meg ami a témával foglalkozik. Az Armored Core 2 neve bizonyára ismerősen cseng sokak számára, hisz PlayStation-re több része is megjelent ennek az egyedi akció sorozatnak. Japánban nagyon szerették az emberek ezt a játékot – meg arra felé egyébként is rendkívüli mód kedvelik ezt a témát – így három vagy négy része is megjelent. Európába ezekből mindösszesen egy rész jutott el, és mi is foglalkoztunk vele (6-os szám). Mivel csak ez az egy rész jelent meg az öreg kontinensen, így a kiadó nem akart kavarodást a játék számozásával ezért itt az Armored Core PS2-es változata lett a második rész. Na ennyit a szokásos cím mizériáról, most már rátérhetünk a játékra is.

Az Armored Core 2 sok tekintetben különbözik a Zone of the Enders-től, inkább a PC-n nagy sikerű Mechwarrior-hoz tudnám hasonlítani. Mintha ötvözték volna eme két játékot. Ugyanúgy hátulról követhetjük Mechánkat (ha jól tudom Japánban így hívják ezeket az óriás robotokat) mint a Mechwarriorban, de itt nincs akkora mozgás szabadságunk, mint a ZOE-ben, és a történetnek is másodlagos szerep jut. A mozgásszabadságunk korlátozottsága abban nyilvánul meg, hogy csak és kizárólag egy meghatározott útvonalon lehet mászkálni, nem pedig össze-vissza, ahogy a kedvünk tartja. Mielőtt nekiállnánk az egyjátékos mód kielemzésének érdemes áttekinteni a főmenü tartalmát. Kétféleképpen lehet "többen" játszani. Először is a Split-Screen VS-sel osztott képernyőn ugorhat egymásnak maximum két játékos. Számtalan dolgot be lehet állítani mielőtt harcba szállnánk. Player Setup ponttal például felszerelhetjük Mechánkat, sőt ha betöltjük az egyjátékos módból az állásunkat, még újat is választhatunk. Persze ez tisztességtelen dolog, főleg ha olyas valakivel játszunk, aki még csak most ízlelgeti a stuffot. Pár győztes menet után biztosan felhangzik az ismerősen csengő mondat: "Persze, azért győztél mert tuningolt robotod volt". Éppen ezért inkább csak akkor használjuk az állástöltést, ha partnerünk is megteszi ezt. Később aztán izgalmas lesz két tuningolt robotot összeereszteni. A beállítások közül kiemelném a pályaválasztást. Összesen nyolc darab közül választhatunk. Szerintem egy kicsit kevés. Az idő meg egyéb apróságok bekalibrálása után indulhat is a küzdelem. A szokásos osztott képernyős játékon kívül, lehetőség van link kábelen is játszani. Ezt nem tudtam kipróbálni, de bizonyára nagyon érdekes lehet. Természetesen a New Game-mel indíthatjuk az igazi játékot. A nehézséget állítsátok Normalra, a vibrációt kapcsoljátok be, adjatok meg valami frappáns nevet, és már mehet is az akció. Az első küldetésünk igen egyszerű lesz, el kell pusztítani az összes ellenséges MT-t a terepen. Azt már első blikkre megállapíthatjuk, hogy az anyag nagyságrendekkel látványosabbra sikerült, mint a ZOE. A Mechák sokkal "vaskosabbak", azaz több poligonból épültek fel, ezáltal jóval szebbek. Kicsit furcsa ugyan a ZOE után, hogy nem lehet összevissza repkedni meg gyors hirtelen mozgásokat csinálni, de valljuk be: az AC2 ezáltal valamivel realisztikusabb lett. Végre tényleg olyan érzésünk van, mintha egy több tonnás acélmonstrumot irányítanánk. A terepek is jól kivannak dolgozva, a látványra szerintem nem lehet panasz. A hangulatot tovább fokozza a remek látvány mellett a technos stílusú zenék, melyek nagyon jól bele illenek a játékba.

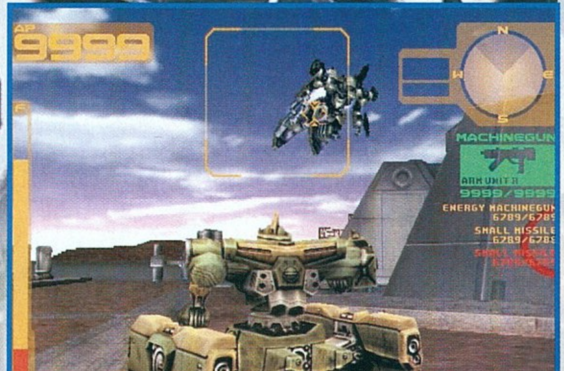
Időzzünk el egy kicsit a képernyőn látható jelzéseknél. A bal felső sarokban energiánk látható. Első megközelítésben soknak tűnhet, de néhány rakétatalálat után rájövünk, hogy bizony gyorsan eltud fogyni. Ez alatt egy hosszabb csíkot láthatunk, ezt hívhatjuk turbónak. Ha nyomva tartjuk az X-et, használhatjuk, ideális ha rakétákat akarunk kikerülni, vagy ha nagyobb szakadékot kell átrepülni, csak vigyázzunk, nehogy kifogyjon az energia! A jobb felső sarokban a radart vehetjük szemügyre. Alatta az éppen használt fegyvert láthatjuk. Fegyvert a Háromszöggel válthatunk, tüzelni a Négyzettel lehet. Közelharcban a jól jöhet a Kör használata, ezzel ugyanis egy lézerkardhoz hasonló fegyverrel csaphatunk oda ellenfelünknek. Fontos szerep jut még az oldalazásnak is (R1-L1), szinte mindig használnunk kell ha kisebb energia veszteséggel akarjuk megúszni a csatákat.

No, miután az első küldetésen túl vagyunk csatlakozunk a csapathoz (Raven), és egy tágas menübe jutunk. Kezdjük talán a Maillel, ahova e-mailjeink érkeznek. Hasznos tanácsokat kapunk, érdemes elolvasni. A System-nél állást menthetünk vagy tölthetünk is. Ha küldetést akarunk csinálni, a Mission-t kell választanunk. Általában több missziót választhatunk és ha sikeresen teljesítjük őket pénz jutalmat kapunk. A pénz arra kell, hogy fejlesszük robotunkat, azaz új alkatrészeket vegyünk neki a boltban (Shop). A rendelkezésemre álló hely nem is elég, hogy felsoroljam hány féle módon lehet Mechánkat erősíteni. Az elképzelhető ÖSSZES módon! Nem kevés lóvé kell majd ehhez. A Garage menüben szintén egy rakás dolgot lehet csinálni. Tudunk alkatrészt cserélni (ha van több), átnézhetünk egy rakat statisztikát, teljesítményeket, válthatunk színt, sőt még saját emblémát is tervezhetünk! Maradt még egy pont az Arena. Ez tulajdonképpen egy bajnokságot takar. Adott egy ötvenes ranglétra, melynek mi az elején a legalján helyezkedünk el. A feladat annyi, hogy mindig kihívjuk az előttünk lévőt, és legyőzve szép lassan egyre feljebb kerüljünk a rangsorban. A végső cél a bajnok, Ares legyőzése lesz, de odáig hosszú az út. Sok-sok fejlesztést kell addig még elvégezni. Egyébiránt a győzelmekért itt is pénzt kapunk.

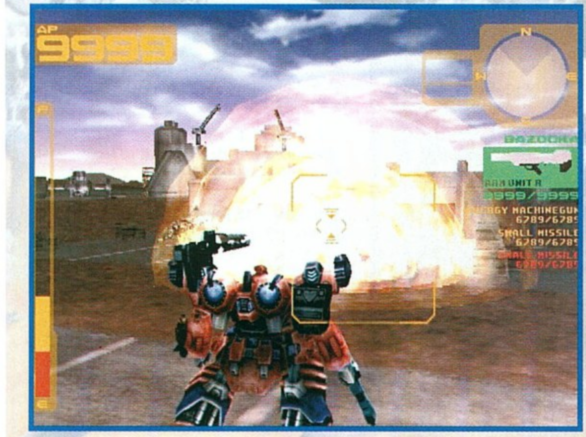
Az Armored Core 2-ről nyugodtan elmondható, hogy egy nagyon tartalmas és izgalmas játék. Végig gondolva talán csak egy hibát fedeztem fel, az irányítás kissé nehézkesre sikerült, bár lehet csak a ZOE miatt. A téma és az akció játékok kedvelőinek kötelező darab!

Veres Miki





PÁNCÉLMAGBAN





ARMORED CORE 2

FROM SOFTWARE

GRAFIKA: Jó
JÁTSZHATÓSÁG: Jó
SZAVATOSSÁG: Jó
ZENE / HANG: Jó
HANGULAT: Jó

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (68KB)
DUAL SHOCK

✓ SZÁMTALAN MÓDON FEJLESZTHETŐ MECHÁK, TARTALMAS
× AZ IRÁNYÍTÁS KICSIT SZOKATLAN

8.5 pont

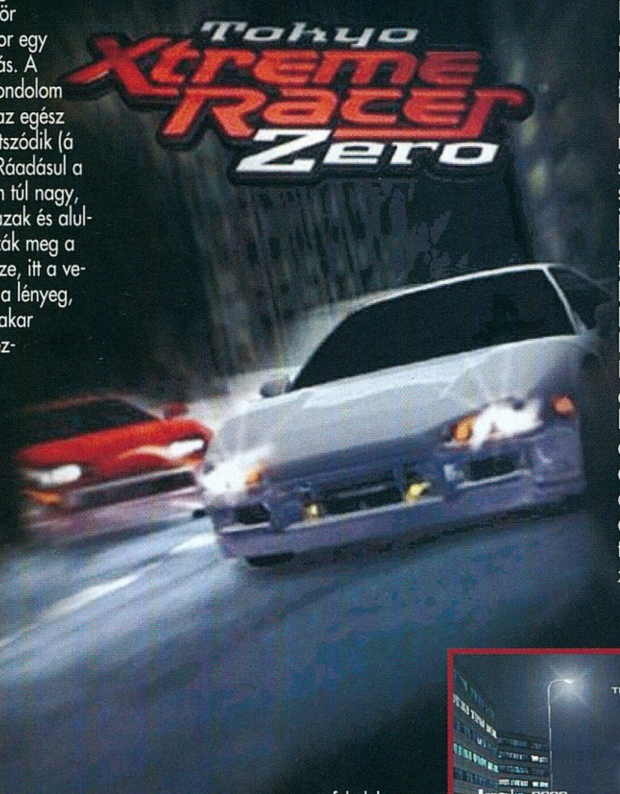
TOKIÓ MÁSIK ARCA



Tokyo, a nappal nyüzsgő világváros a hangyaszorgalmú kis emberekkel, zsúfolt utakkal, zajjal és lüktetéssel. Este azonban úgy látszik minden lecsendesedik és előbújnak az eddig alvó (vagy álmatlanságban szenvedő) kocsitulajok, hogy megmérkőzzenek egymással. És ez még pénzt is hoz nekik a konyhára úgy látszik – vagy ne hozzam párhuzamba a játékot a valósággal? Nehéz is elképzelni Kumiro Tornagatyaszaga sant, amint ordibálástól kidülledt szemekkel nyomja a Mazdának, miközben átkokat szór a riválisra amiért az megpróbálja leszorítani az útról. Persze, itt azért ez elfogadhatóbb mint egy Forma-1 szimulátorban, az is igaz.

A Dreamcast tulajdonosok előtt tuti nem ismeretlen a game, így gondolom akik onnan tértek át PS2 vallásra azok nem nagyon fognak játszani vele. A lényeg semmit sem változott: az ember vesz egy automobilt (15.000 dolcsija van rá), kimegy vele az autópályára, rávillog a vállalkozó kedvű vetélytársakra és megpróbálja őket leelőzni, majd a kapott pénzeken tuningolja a verdát, esetleg új kocsiba inveszt... Mondjuk ez a tuning dolog érdekes, mivel autószakember ismerősöm szerint a japcsiknál nem kerülhet közúti forgalomba 280LE-snél nagyobb jármű. Talán épp ez miatt csípik ott az ilyen játékokat, így ellenszegülnek a törvénynek de csak virtuálisan és mindenki boldog.

Aki most lát először TXRZ-t, annak akkor egy kis bemutató oktatás. A képekre tekintve gondolom egyértelmű, hogy az egész verseny éjszaka játszódik (á la Midnight Run). Ráadásul a pályaválaszték sem túl nagy, általában toronyházak és alulfelüljárók határozzák meg a vidék jellegét. Persze, itt a verzetés és a verseny a lényeg, aki szép pályákat akar nézegetni az szerezzen be valami képár szimulátort. A game céljáról már szóltam fentebb, így maximum kicsit bővebben tárgyalhatjuk a lehetőségeket. Öt féle versenymódból válogathatunk a Quest-től a Split Screen Versus-ig, bár végül is csak a Quest a lényeges karrierünk szempontjából. A pénzszűke miatt kezdetben úgyis behatárolt lehetőségekkel rendelkezünk, szóval be kell érni egy olcsóbb járművel. Ezek után következhet a név megadása és egy érdekes momentum: a rendszám összeállítás. Persze a számokon kívül japán krixkrax az egész, valószínűsítem, hogy a japán dudék örömmel rakják össze kerületük tábláját – vagy mit tudom én, hogy van ez Tokióban. Ha ez is megvan már csak izgatottságunktól remegő kézzel kell kiválasztani a start pozíciót és az irányt...wrooom.



JÖHET A MENET!

A játékmenet rendkívül egyszerű. A pályán egyfelé lehet menni, néhány leágazástól eltekintve. Ha utolérünk egy riválist (esetleg meg is állhatunk bevárni egyet), simán rávillogunk, majd ügyesen megkíséreljük leelőzni és tartani pozíciónkat, míg felül el nem fogy az időjelző csík. Persze, leírni könnyebb mint megcsinálni, főleg a későbbi erősebb ős agresszívabb autósok ellen, akik megpróbálnak a falnak szorítani minket. Oh, mit nem adnék valami fegyverért, látványos robbanást akarok és látni a fickót amint égve rohangál az úttesten majd egy teherautó hűtőjén végzi... Oké, tudom, ez nem az a stílus.

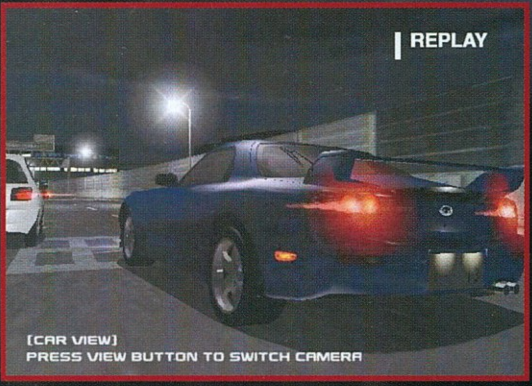
Ha szert tettünk némi pénzmagra akkor irány a Part Shop, tuning céljából. Igen sokféle és olykor kuriózum számba menő lehetőség vár itt ránk, a kommersznek számító Power-up és Drive train-on kívül. Legérdekesebb talán az Aero Tune, ahol még a visszapillantó tükröket is lecserélhetjük a 7 part között, meg a Dress-up rész, ahol a duda hangját is variálhatjuk (dallamkürt nem volt, legalábbis annál a kocsinál amit én vettem kezdésnek).

ÉRTÉKELÉS

A játszhatóság kellemes, az irányítást kedvünkre állíthatjuk: steering, acceleration, stb. Nekem személy szerint ugyan kissé unalmasnak tűnik hosszútávon az előzgetősdi, az éjszakai hangulat pedig álmosító egy idő után (házak, felüljáró, házak, aluljáró, elágazás, aluljáró, házak), de aki szereti az autós gamezokat, az ne hagyja ki. A közúti forgalom sem egy nagy szám, nincs túl sokféle autótípus rajtunk, versenyzőkön kívül, és a kidolgozásuk sem fog díjat nyerni sehol. Viszont a versenyben résztvevő kocsik nagyon szépek, leginkább a Replay-ben tűnik ki a házak tükröződő ablakaival egyetemben. Sajnos ami viszont ronda nagyon, az a háttér (városkép). Látványosan elüt a poligon házaktól színben és mozgatásban egyaránt. Ezeket leszámítva a grafikára nem panaszkodok, szép és csillog villog minden (mint a zsebkendőmön). Erős hiányként róható fel azonban a sérthetetlenség (ütközéskor marad a kocsi egyben, és a fényezés sem látja kárát), valamint a belső nézet azon típusa, ahol az ember látja a kocsi orrát. Igaz, ez utóbbi nagyon kevés játékban van, pedig ez lenne a legreálisabb nézőpont egy autóversenyben.

Dzson











TOKYO XTREME RACER ZERO

GENKI/CRAVE ENTERTAINMENT

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: ELMEGY
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (87KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉPEN KIVITELEZETT AUTÓK
× HOSSZÚTÁVON KISSÉ UNALMAS

6.5 pont



Unreal Tournament

MEGMÉRETETETT, KÖNNYŰNEK TALÁLTATOTT!

A közelmúltban sikerült csatlakoznom a "PS kettesek" táborához. Örültem is rendesen a friss gépnek, mint majom a farkának, a Martin meg pláne, rögtön rám is sózta az UT erre a hardverre készített változatát, arra hivatkozva, hogy a másik verziót is én teszteltem. Hirtelen még boldoggá is tett a helyzet, de mint később kiderült, jókedvre semmi okom nem volt. Azonban ezt még nem tudtam, hisz fiatal voltam, és naiv. Azóta felnőttem, és megtapasztaltam, nem mind arany, ami fénylik... hiába, az ember mindig tanul. A PS2 Unreal tökéletesen bemutatja, hogy is kell elrontani egy nagyon jó játékot! Azt hiszem igen régóta tartó konzolos pályafutásom alatt ritkán találkoztam ekkora baklövéssel.

TUDNIVALÓK

Az Unreal Tournament Dreamcast verziójáról már írtam két oldalt a Konzol harmincnyolcadik számában, ezért aztán (most csak egy oldalam van), nem írok le mindent, amit akkor már megtettem. Ha valaki kíváncsi, lapozza fel nyugodtan, mert még a fegyverekről is találhat információkat. A játék menüje a következő lehetőségekkel fogad: Start Game (ún. Tournament mód), Resume Game (az előző mód elmentett állásától való folytatás), Practice (pont, mint a Sega verziónál), Multiplayer, valamint beállítások, és az irányítók konfigurálása. Valami hiányzik, gondoltam először is, majd másodszor is, azután tettem még egy pár kört... rá kellett jönnöm azonban, hogy minden a helyén van, az Internetes játékot viszont nemes egyszerűséggel lehagyták! Elmélkedtem egy kicsit azon, hogy ez mekkora kib***ás, aztán annyiban hagytam a dolgot, mert ettől még van esély egy nagyon jó játékra. Neki is álltam, hogy beállítsam a megszokott irányítást, ha csak nagyvonalakban is... ez sem jött össze! Tíz lehetőség üvölt ezerrel az arcomba, de egyszerűen EGYIKET SEM LEHET MEGFELELŐEN HASZNÁLNI!!! Hát ilyen nincs, komolyan felidegesítettem magam. Valamiért sikerült olyan remekül megalkotni a kezelő rendszert, hogy lehetetlen vele szabályosan közlekedni, csak keringesz jobbra, meg balra, mint a részeg gólya**s. Vagy nem tudsz odafigyelni a gombokra, vagy keresztbe állnak az ujjaid egymáson. Elég nevetséges. No, nem baj, én nyugodt ember vagyok, még így is megpróbálkoztam a lehetetlennel. A legelső játékmódban ugyebár végig kell küzdenünk magunkat mindenkin, aztán bekerülünk a bajnokok csarnokába. A múltiban pár ismerősünket csődíthetjük össze, aztán mehet a hirig osztott képernyőn, ha van elosztónk, akár négyesben is. Szokás szerint legérdekesebb a Practice, hiszen itt vannak a legnagyobb nyalánkságok. Kezdetnek a Deathmach, amiben halomra lehet lőni mindenkit, de ez még nem annyira izgalmas, persze itt is felmerül egy kis hiba, ugyanis csak három Bot kerülhet be melléd, ami kicsit kevés. A Domination már kicsit izgalmasabb, mert nem egyszerűen öldökölnünk kell, hanem a pályákon elszórt ellenőrzési pontokat is a csapatunk uralma alá kell hajtani, ráadásul öt gépi játékost is bevehetünk. A legjobb pedig még mindig a Capture változat, ebben az ellenséges csapat bázisának közepén elhelyezkedő zászlót kell lenyúlnunk, utána pedig elszállítanunk a saját lobogónkhoz. A legjobb harcok mindig ennél a módnál keletkeznek. Gáz viszont, hogy itt is leszűkítették a játékosok számát négyre (három Bot), ami ide aztán végkép karcsú. Legutoljára hagytam azt, ami még nekem is új, mert a DC verzióról lehagyták, ez pedig az Assault. A lényeg szintén az ellenséges bázis, csakhogy fel is kell fedeznünk azt, és utána szabad csak elpusztítani (logikus, amit még nem találtál meg, azt nem is tudod lerombolni). Egy kapcsolót találsz valahol az ellen területén, aminek használatával kitárulnak a kapuk, és más dolgod már nincs is, mint a mögötte látható tankot szétszedni darabjaira. Igazából nem rossz, de egy jó irányítással, vagy netes támogatással többet értünk volna. Egyébként minden olyan, mint a többször említett konverzióban. A menü talán szebb, és kidolgozottabb, de ez mozgat legkevésbé. A grafika kicsit szebb, kevesebb az akadozás, de ez nagyon is elvárható. A hangok pedig ugyanolyan jók. A legnagyobb hibák azok, amiket már említettem. Nem is értem, hogy lehetett így kiadni a játékot... az Unreal pont arra van kiélezve, hogy az Interneten garázdálkodjunk vele, aztán meg csengessünk rendesen a "kedvenc" távközlési vállalatunknak. Hiányában az egész olyan, mintha vennék egy sajtos, baconos hamburgert, aztán megkapnám, de az említettek nélkül... értelmét vesztve. Komolyan nem bírom felfogni. Az irányítás pedig teljesen lerontja a maradék lehetőségeket is, és ezt nem csak én mondom, hanem ugyanezt olvastam külföldi szaklapokban is. Ami még nem tetszett, az a kevés Bot szerepeltetés, valamint, hogy ellenük nem játszhatunk egy haverunkkal összefogva. Mindezektől az "apróságoktól" eltekintve, még így is lehet valamennyire élvezni a programot, mert a grafika, és a hang maradt ugyanolyan jó, ezen kívül továbbra is az UT az egyik legjobb ebben a stílusban, max örömódakat nem zengek róla. Azért javaslom mindenkinek, hogy inkább a Time Splitters, vagy a Quake felé kacsintgasson, vagy várja ki a hamarosan érkező Red Faction-t, ami állítólag(!!!), nagy durranás lesz...

Böjtös Gábor







UNREAL TOURNAMENT

INFOGRAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (145KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP BILLENTYŰZET, EGÉR

✓ VALAMIÉRT MÉG ÍGY IS JÓ_
✗ _DE NINCS RÁ MAGYARÁZAT, MIÉRT

7.5 pont



Mivel szeretem a Hazámat, általában annak a hagyományaival szoktam foglalkozni, de azért ("ha már egy bolygón élünk, ismerjük meg a másikat" alapon) kacsingatok más kultúrák felé is. (Főleg, hogy mostanában bármi történik kis országunkban, az leginkább vicc. Említhetném a politikát, vagy a sajtót, de mondjuk ott a filmipar is. Pl.: Honfoglalás, Sacra Corona. Nem akarok negatív lenni, de... SZEMÉTBE VELÜK!!! Kíváncsi lennék, ha megcsinálnák újra az István, a királyt, abban is "a legnagyobb Magyaré", Frankó Neróé lenne a főszerep?? Bruhaha... na ne már...). Azokból is leginkább az ősi Japán, és Kína érdekel. Éppen ezért örülni szoktam az olyan programoknak, mint a Tenchu, vagy a Dynasty Warriors bármelyik része, mert ezek az alkotások kicsit közelebb visznek az említett országokhoz, és azok tradícióihoz. Örültem is rendesen, a Kengo teszt miatt, de őszintén be kell valljam, csalódtam, méghozzá nagyot.





KÉSZÜLJ A LEGROSSZABBRA!!!

A rövid bevezető után a főmenübe kerülünk, ahol háromfajta lehetőség, és a beállítások várnak ránk. Lehet, hogy már nekem túl nagyok az elvárásaim, de manapság egy verekedős játéknál ez kevés, merthogy egy ilyen stílusú programmal állunk szemben. Az opciókban semmi érdekest nem találunk, csak a szokásost, a három mód pedig a következő: Vs (itt természetesen egy barátunkkal mérhetjük össze erőnket), Tournament (a szokásos, "sorban vágd le mindenki fejét!" játék), és végül Single Player, ahol tanulgatnod is kell a különböző technikákat, és vizsgáznod is kell belőlük. Az egymás elleni küzdelemre nem térnék ki, a bajnokságról pedig csak annyit, hogy a harmincadik, tucat kinézetű, tucat kardos emberkénél letettem az irányítót, mert ez még nekem is sok volt (meg egy igen nagy sokk). Na jó, a harmincból kettőnek bot virított a kezében (ennyit a változatosságról)... Nem szeretnék ünneprontó lenni, de a Dynasty Warriors jobban lett egy kicsit megoldva a különböző fegyverekkel, és az emberenként más harcmodorral.



A SZAMURÁJ TISZTESSÉGE

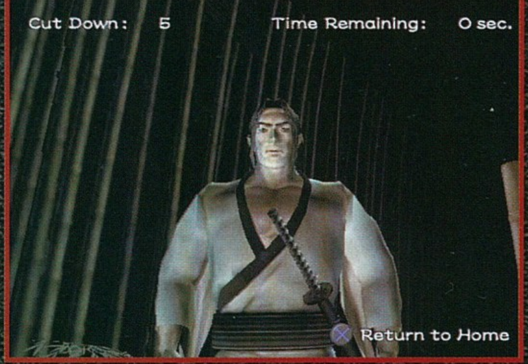
No, jöjjön a tanuló mód kivesézgetése... Ez úgy működik, hogy választasz egyet a három karakter közül, aztán kinézel magadnak egy iskolát, ahol tanítványnak szegődsz. Idáig nem is hangzik rosszul, sőt a kicsit később megnyíló tréning módok kifejezetten tetszettek. Először el kell sajátítanod az alapmozgásokat, majd ha sikerült, megküzdhetsz más tanítványokkal is, később pedig a mestereket kell majd megverned. Sajnos azonban ilyenkor már kezd megjelenni a bajnokságban megismert unalom. Valamiért nekem ez az egysíkú, csihi-puhi nem jött be...talán mert kevés a lehetőség? Nézzük csak, van védekezés (X), ütés (O), valamint egy ellentámadás is, amit akkor tudsz elérni a négyzet lenyomásával, ha éppen meg akar ütni az ellenfeled. Irányítani természetesen az iránynyilakkal, és az analóggal is lehet. A képernyő alján még megfigyelhetsz egy csíkot, ami a védelmedet mutatja (ha blokkolsz, fogy), de amikor telítődik (ilyenkor elkezd lángolni, ami nagyon szép), a Háromszög igénybevételével egy speciális támadást lehet előhozni (ez azonban sokszor használhatatlan, mert mire előhozod, már szanaszét csapnak). Természetesen mindegyik iskola (Dojo) megtanít egy ilyen technikára, csak sajnos az embernek nincs türelme hozzá, annyira vontatott, és hosszú elérni odáig. Ráadásul még a karakterekben sincs semmi, ami miatt vállalnánk ezt a tortúrát. A játékban az egyetlen jó ötlet szerintem a korábban említett tréning, amiben a bambuszok kivágásától kezdve, a hideg vízben történő meditáción át, egészen a gyertya végek levágásáig mindenféle jó gyakorlat szerepel.



MIT IS MONDJAK?

Tulajdonképpen nem lenne olyan nagy bukás a Kengo, a grafika elég szép, de még így sem használja ki a gép valódi erejét. Szerintem a karakterek viszont nem túl jól kidolgozottak. (Mondottam volt, vagy harminc embert vertem le a bajnokságban, és még lettek volna. Valószínűleg mindenki jobban örült volna, ha csak tizenötöt tesznek a játékba, de azok ka-rakteres, jól kidolgozott alakok). Talán az árnyékok sikerültek jól (így is ki lehetett volna adni a programot, "Árnyék háborúk" címmel. Na, milyen ötleteim vannak?), és a kardok (vagy mondjuk "Kardok háborúja"??), meg a tükröződő padló (esetleg "Tükröződő p... ehh, mindegy). A visszajátszások nem nyerték el tetszésemet, túl harsányak, hatásvadászok, és összecsapottak. A hangok jók, mivel zene nincs sok, mint ahogy szöveg sem, de a kardok pendülése, vagy a botok csattanása nagyon élethű, ez megadja a valódi szamuráj harcok hangulatát. A játszhatóság közepes, köszönhető a terminátor jellegű ellenfeleknek, és a kevés ellentámadásnak (amik ráadásul sokszor semmit sem érnek), ez pedig tönkreteszi a hangulatot is, hogy a szavatosságról ne is beszéljünk. Valószínűleg a már agyon ajnározott tréningmód nélkül rég a kukában végezte volna a játék, de persze még ez sem menti meg attól, hogy a feledés homályába merüljön. Tehát a Kengot csak akkor vedd meg, ha megelégedsz egy sima kardozgatós programmal. Ott van helyette pár verekedős stuff, inkább azokra költs, vagy ha mindenképpen el akarod szórni a pénzed, valami értelmetlen dologra, hát tudod a szerkesztőség címét, borítékold be a lóvét, írd rá a nevem, és jöhet!! Na, ennyit mára, jó éccakát, ajánlom magam...

Böjtös Gábor





KENGO-MASTER OF BUSHIDO

UBISOFT/GENKI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (70KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓ TRÉNING MÓD, ABBAHAGYTAM A JÁTÉKOT...
× ...AMI LEGALÁBB FÉL NAPOMAT ELVETTE, MINDEN EGYÉB

6 pont

NYÁRON IS TELET GYÁRT A KONAMI





Nem sok snowboardos programmal játszottam eddig. Az elsőt azonban soha nem fogom elfelejteni, hisz ez a Final Fantasy VII-ben a snowboardos aljáték volt. Nagyon szerettem vele nyomulni, annak ellenére, hogy csak egy egyszerű kis aljáték volt. Számtalanszor kipróbáltam. Persze később találtam "normális" snowboardos játékot, PS-re. Ha jól emlékszem a címére az MTV Snowboarding volt az, elég jó cucc remek zenékkel, nekem nagyon tetszett. Ezeken kívül azonban semmi "hódeszkás" anyag nem került a kezembe, annak ellenére, hogy folyamatosan érkeznek ezek a stuffok. Egészen mostanáig. A PS2-re eddig is jelent meg a témával foglalkozó játék, elég ha csak az SSX-re gondolunk ami meglepően jól sikerült, mondhatni a legjobb snowboardos anyag, ami eddig készült. Akik kedvelik a sportot, nyilván most jól el vannak kényeztetve, hisz itt a második PS2-es snowboardos cucc a Konami gondozásában megjelent X Winter Games Snowboarding.



JÁTÉKMÓDOK

Az anyag természetesen egy igen látványos és ragyogó filmmel indul. Pörgős zene és az átlagembernek felfoghatatlanul jó snowboardos trükkök jellemzik. Le a kalappal a snowboardosok előtt! Vajon hogyan képesek ezekre a fantasztikus mozgásokra? Miután kicsodálkoztuk magunkat a látványos bevezetőn a főmenüben azt kell eldöntenünk, hogy milyen játék módban akarunk nekifogni a stuffnak. Először kezdjük a két legalsóval. Az Options-ben a beállításokat végezhetjük el. A Movie Mode-nál pedig az intróhoz hasonló snowboardos videóklipeket nézhetünk. Van egy pár darab, érdemes őket megnézni. Nekem a legjobban a TB9/Standard Films tetszett. A zenéjétől azt hiszem a többség falra fog mászni (Lungbrurh-Pavament Music), de nekem (pont a zene miatt) nagyon tetszett! Háromféleképpen kezdhetünk neki a játéknak és általában két célunk van. Vagy minél gyorsabban kell lesiklanunk egy helyen, vagy minél szebb trükköket kell bemutatnunk, amire pont jár. Az első mód az X Games. Ezen belül öt féle módot találunk. A SnowboarderX egyszerű verseny, nincs szükség trükkökre, az győz aki a leggyorsabban teljesíti a pályát. A Superpipeban egy hóból felépített félcsőben kell trükközni amolyan Tony Hawk módra. A Big Airnél a legfontosabb, hogy minél nagyobbat ugorjunk. A Slope Style-nál a feladat az, hogy minél jobban kihasználjuk a terep adottságait és a tereptárgyakon trükközzünk. A Free Ride-nál szabadon játszhatunk a pályákon. A második fő játékmód a Snowboarder, ami egyfajta bajnokságnak felel meg. Először készítenünk kell magunknak egy snowboardost. Aztán egy képernyőre kerülünk innen indíthatjuk a játékot, vagy vehetünk felszerelést is embe-rünknek. A Ski Arena-val léphetünk terepre. Maradt még egy lehetőség a Session, lényegében ez a többjátékos mód. Az X Games-hez képest még három újabb móddal találkozunk. A White és Black Out-nál minél gyorsabban kell a célba jutni. A Rail Trick-nél is hasonló a küldetés csak trükközni is kell menetközben. Ez utóbbi három lehetőség egyébként majd csak később lesz választható. Az X Games-ben és Session-ben is összesen 15 snowboardos közül szelektálhatunk. Csajok és srácok vegyesen vannak és mondanom sem kell, hogy a valós életben valamennyien igazi profik. Természetesen mielőtt nekiállnánk a terepnek még deszkát is kell választani. Mindegyik szereplőnek két darab áll rendelkezésére.





TRÜKKÖK

Mint minden ilyen játékban, itt is fontos szerep jut a trükköknek. Az X-szel ugorhatunk és utána a levegőbne gomb+irányokkal és gomb+gomb kombinációkkal lehet a legváltozatosabb figurákat előhozni. Próbálgassátok őket van egy pár darab. Aki valamennyire járatos ezekben bizonyára sok ismerős figurával találkozhat.

VIZUÁLIS ÉLMÉNY

Lehet, hogy bennem van a hiba, de nekem az XWGS grafikája egyáltalán nem tetszett. Maguk a terepek egyáltalán nem látványosak és rengeteg apró baki tarkítja őket. Kezdjük magával a hóval. Úgy néz ki mintha jég lenne, vagy valami fehér massza. A valós hó az életben egyáltalán nem ilyen összeállt valami. Az se tetszett, hogy snwoboardosunk után 2D-s "lap-por" száll fel. És akkor a fákról nem is beszéltem amik 2D-s lapokból vannak összerakva, melyeken elvannak mosva pixelek így igen homályosnak hatnak. Manapság egy kicsit jobban meglehetne oldani ezeket, mégis csak 128 bites masinára készült az anyag. Viszont a szereplők kidolgozottságára nem lehet panaszunk, rengeteg poligonból építették meg őket.

AUDIO

Szerencsére ebben a tekintetben viszont kiváló a játék. A hangok átlagosak, viszont a zenék egészen fantasztikusak lettek. A Konami vette a fáradságot és (ahogy az egy ilyen játéktól elvárható) valós együttesek számaival pakolta tele a játékot. Lássuk az előadókat: Goldfinger, Dynamite Hack, Pepper, Primer 55, Pilfers, Fenix TX, Factory 81, Long Beach Dub All Stars, MXP X, bt, Strung Out, Turned Down, Post Toasties, Model America. Kiválóak a számok, legalábbis aki az effajta "keményebb" stílust kedveli.

ÖSSZEFOGLALÁS

Nekem nem igazán jött be az anyag. A grafikája egyáltalán nem tetszett és az irányítása is hagy némi kívánnivalót maga után. Viszont az Ami nagyon nem tetszett, hogy mintha emberünk rá lenne ragasztva a deszkájára. A legnagyobb eséseknél sem hagyjuk el. Szerintem egy kicsit nehezen is lehet kezelni a játékosokat. Túl lassan reagálnak a mozdulatainkra. elismerésre méltó, hogy nagyon sok játékmód áll rendelkezésünkre és a zenék is hangulatosak. Érdemes vele tenni egy próbát, de a SSX sokkal jobb volt.

Veres Miki

WINTER GAMES X SNOWBOARDING

KONAMI

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (460KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TARTALMAS, JÓ ZENÉK
× A GRAFIKA NEM AZ IGAZI, NEHEZEN KEZELHETŐ

6.5 pont

GUYBRUSH ÉS AZ AUSZTRÁL INGATLANÜGYNÖKÖK

Hajdanán, mikor még a C64 volt a divat s az a kevés Amiga tulaj császárnak érezhette magát... Nosztalgia rulez, de csupán felidéztem a kort, amelyben az adventure játékok megszülettek. Az első talán a Zak McKracken and the Alien Mindbenders volt céhatvannégyen, majd a Sierra dömping Larry-től kezdve a King's Quest-ekig, Sam and Max... Na igen, azokban az időkben meg nem durvult el ennyire a játékipar és az is számított, miről szól maga a game, mi a története, a szereplők karakterei stb stb. Mai világunkban talán a Final Fantasy-k törődtek legjobban a jellemábrázolással – igaz, az nem éppen adventure kategória.

MI A MAJOMSZIGET AKTUÁLIS TITKA?

A Secret of the Monkey Island alapköve a humor volt, segítségünkkel Guybrush Threepwood igazi kalózzá válhatott. Na de ez a múlt, érdekesebb hogy a mostani game miről szól. Guybrush éppen hazatérne az ő Elanie Marley-jával a harmadik kalandjukat is túlélve a gonosz Captain LeChuck ellen. De közben új ellenség ütötte fel a fejét: az ausztrál ingatlan spekulánsok. Elaniet halottnak nyilvánították (ugyanis ő a kormányzó), és a házát éppen lerombolni készülnek.

Az irányítás abszolút nem jelenthet gondot! ha valami használható, megnézhető vagy akármi dolog van előttünk, kiíródik a képernyőre. Alapvetően megnézhetjük, felvehetjük, használtatjuk önmagában vagy egy másik tárggyal az inventory-ból. De gondolom evvel csak a nagyon kezdőknek mondtam újat. Érdemes megnézni a kontroller kiosztást is, hogy ne csak nyomkodjunk bele a vakvilágba.



Ami elengedhetetlen az viszont az angoltudás, bár nem tudom felmérni milyen szinten – gondolom azért nem olyan vészes, mindenesetre szótár legyen kéznél.

A game belbecse tuti megvan, jó (idióta) történet, néha túl nehéz puzzle-k, és minden karakter jól megformált egyéniség. A kiejtésük pedig fenomenális, nehogy valaki ki merje kapcsolni a beszédet... A tanító kisasszonyba legszívesebben hatalmasat rúgtam volna, annyira életre keltette az ellenszenvemet a tanárok iránt (pedig nem tegnap jártam suliba).

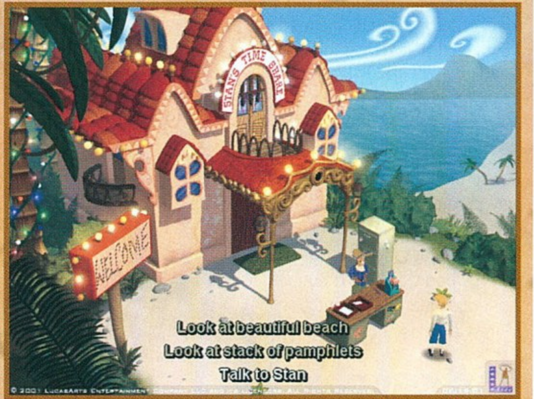
A hangok kapcsán illik megemlíteni a zenét, ami ugyancsak jól illik a hangulatba. Maga a grafika csak félig lett upgradelve, vagyis csupán a szereplők lényegültek át 3D-be, a környezet maradt a rajzfilm-szerű pre-rendered háttér. Erről a Simpsons azon része jut eszembe, mikor a jó öreg Homer ment át a harmadik dimenzióba. Bár nem nagyon elemezgettem az előző részeket, határozottan előnyére vált a spriteoknak a kigömbölyödés, kíváncsi vagyok a hátteret mikor cserélik le a fiúk. Egyetlen zavaró dolgot tudok említeni összességében, a program állandóan tölt a lemezről, és ez kis akadozásban nyilvánul meg. De ha valaki szereti az agyát is használni nem csak a primary és secondary fire-re szakosodott ujjait, azt tuti nem fogja ez zavarni. Bár alant található valami végigjátszás szerűség, szerintem mindenki akkor fanyalodjon rá ha végképp elakadt, mivel rengeteg poént kihagy, aki nem próbálkozik mindenfélével. Ne legyetek húshorgászok, kiknek csak az számít legyen egy újabb strigula, ne keverjétek össze a videojátékokat a csajokkal...



Nah, elkalandoztam. A leírtak alapján gondolom mindenki el tudja dönteni, kell-e neki az Escape from Monkey Island. Én ajánlom persze, de ne engem szidjatok, ha mégsem tetszett vagy mittudomén. Az élettartama elég hosszú, viszont ugye nem sok motiváció van az újrajátszásra. Véleményem szerint kitűnő cserealap, nem valószínű hogy valakinek a nyakán maradna, miután végignyomta. Gondolkozok még a negatívumokról, de nem jut sok az eszembe. Persze lehetne hiányolni a csilivili 3D háttereket, életszerűen kidolgozott karakterekkel, de hangsúlyozom még egyszer, ez egy ilyen stílus és kész, önmagán belül pedig nagyon is megnyerő. Most pedig takarja el a szemét aki jeles módon segítség nélkül akar játszani.

VÉGIGJÁTSZÁS (VAGY VALAMI HASONLÓ)...

A kezdéskor az árbochoz kötözött helyzet nem túl kedvező, rúgjuk fel a parázstartót s az izzó szenet rúgjuk az ellenséges kalózra. Yikes... Inkább mégsem, marad a töltött ágyú mint célpont. Menjünk a SCUMM bárba, nézzük meg a születésnapi lufit az erősen illuminált figuránál, majd lövessük ki a dart player-ral. Miután felszedtük a perecet irány Harbor, ahol egy nem éppen segítőkész matróna mellett egy cső várja hogy a miénk legyen (az öreglányt nem kell szerencsére). Ezzel már visszamehetünk a katapultos fickóhoz és a csövet a "funny looking" kaktuszon alkalmazva, majd emberünket a pereccel megkínálva és így hozzáférve a gépezethez kiiktathatjuk azt. Bemenve a kormányzósági kúriába keressük meg a "cushy govermental job" papírt majd írassuk alá kedvesünkkel. Panaszkodjunk a hajóról is, és ehhez is megkapjuk a segítséget. Az aláíratott papírral már beáll hozzánk Otis és Carla, akik először még le akarták tagadni kik is ők. Irány újra a SCUMM bár, ahol Mr. Cheese-t kell kihívni egy kis szkander szópárbajra. Néhány riposzt: Today, by – From the size; I've got – Ti's too; Give up – I would if; My ninety-eight – Yeah, but we've; I'm going – Why, are; My stupefying – I'm surprised; Hey, look – Yeah, yeah; Your knuckles – I thought; People consider – Sadly, your; Only once – He must; You're the – I'm shocked; My forearms – An over; I've out – I'm sure; Do i see – It's laughter; Your arms – So that's; You're a big – Oh, yeah; You suck – Not.; Dummy – I am rubber; You're not – I'm shakin'; I don't want – Shyea. Ha legyőztük beáll hozzánk. Az így teljessé vált legénységgel útra is kelhetünk, a kikötőben a bukszának felmutatva a kormanyzó hatalmi szimbólumát máris a rendelkezésünkre bocsájt egy vízi járművet. Irány Lucre Island. A bíróságon elolvasva levelet gyalogoljunk el a bankba megnézni a dobozunkat. Kijutás előtt szedjük össze belőle a zenedobozt és a grogot, majd a karddal feszegessük az ajtó felső zsanérját. Hm, szóval az így nyert törött kardot illesszük a repedésbe, majd tömjük bele a szivacsokat nagyság szerint, miközben öntözzük is a groggal (micsoda pazarlás!). A börtönből, ahova ezután dugnak minket szükségünk van a csirkezsírra. Parfümös stand, egy üres spricni valamint egy parfüm vár ránk, a pálcaboltban pedig egy kis faforgács. Séta a csaliboltba egy kis ingyen csaliért és nyúljuk le a bolt előtt kóborló kacsát is. Ha még nem voltunk a protkó boltban, tegyük meg (Palace of Protheses).



Dave-nek mutassuk meg a kendőt, de a náthája miatt erősíteni kell a szagot. Ehhez az üres kölnis-spricnit mártsuk meg a szökőkútba, adjuk hozzá a forgácsot (inventoryban use gomb), kell a csaliboltból is egy kis víz és a kúria (sziget térképen) elől a virág, valamint víz a mocsárból és kész is. Ezt fújjuk vak barátunk orra alá, mire megnevez valakit. A névből csak a 3 kezdőbetű a fontos, ezt kell ki a pörgetős vackon kirakni. A nyúltól kezdve: A – D, E – H, I – M, N – T, végül a banán U – Z. Ha megvan a fickó adatlapja, a zenedobozt Dave-nek elindítva ellophatunk egy műkezet a kosárból és go to the sakkjátékosok. Zargassuk a testesebbiket míg be nem gurul, majd a sovány jön, addig szívassuk Britney-vel míg el nem lophatjuk a sakkórát. Irány a mocsár. Rakjuk az órát a tutajra, és a protkó boltos adatlap alapján navigáljunk. Önmagunkkal való találkozáskor jegyezzük meg a párbeszédet jól, mert ugyanígy kell majd visszamondani. Pegnose Pete házához érve a hallgatózás után kenjük a lábtörlőre a csirkezsírt és dobjuk be szegény kacsát az ablakon.

Most újra a bankhoz, a törött karddal feszegessük fel a csatornanyílás tetejét és olvassuk el a neveket rajta. Öreg szemtelen barátunk, Dave meglátogatása jön újra. Lejmoljunk tőle valami ingyenes dolgot, ami a csatornafedőn szereplő neveket a történetébe téve optimális esetben egy műbőr. Ezt a csatornanyílásra terítve beugrálhatunk a bankba. Lent a lámpákat felkapcsolva és visszamászva az emeletre vizsgáljuk meg a fura árnyékot. Vegyük magunkhoz a "Scupperware"-t es rakjuk bele a csalinkat, és mehetünk is. Irány a csalibolt, ahol a műkézzel befoghatjuk a termeszeket. Következő állomásunk Mandrill háza, ahol fújjuk be valamelyik kitömött állatát a parfümünkkel. Vissza a városba a sétapálcáshoz, itt van Mandrill megreparált botja is amit az imént tört ketté. A műkézről szépen adjuk át erre a termeszeket, aztán irány vissza a házába. Beszélgessünk el vele, mire elbiceg ellenőrizni a dolgokat – kövessük a nyomát.

A kis sziget hátsó részén a folyosón túli szobában nyomjuk be a gombot, fent ugorjunk a mélyvízbe, nyissuk ki a dobozt a csalival és kapjunk el vele egy világítóhalat. Az így világra került ajtón át hozzájutunk az elrabolt

zsákmányhoz és találunk egy kis csavart is. Milyen jó hogy Guybrush ily sokáig vissza tudja tartani a lélegzetét. A talált dolgokat a börtönben megmutatva a felügyelőnek tisztázzuk magunkat.

Újra a Mélée szigeten... A voodoo ladyt a családi vackokról kérdezgetve kapunk egy pár fülbevalót, egy nyakláncot s egy tollat is. A sziget másik végén lakó Meathooktól egy ecsetet (neki már úgysem kell), míg a kikötőben a grog automatától a visszaadó nyílás megvizsgálása után egy kis unszolással grogot szerezhetünk. Most üljünk be a néhai Scumm helyén üzemelő Lua bárba. Rendeljünk "flaming scuttlefish"-t, majd ügyesen akkor állítsuk meg a hajókat hajtó mechanikát



az ecsettel, mikor az a festmény alá ér. A konyhából kirohanó szakács már nem akadályoz meg minket abban, hogy grogot öntsünk a gőzgenerátorba, sőt még a leamortizált kép is a miénk lesz. Séta vissza a hajónkhoz, díszítsük fel az orrdísz csajt a fülbevalókkal mire bársonyos (hehe) hangon megszólal, majd jöhet a nyaklánc, a toll és a festmény. És íme az ultimate insult!

Jamalaya sziget, Starbuccaneer kávézó. Kívülről láthatunk egy csészét az ablakban, ezt bemenve vegyük fel, a pultos majd feltölti ingyen kávéval. Próbáljuk ki a kirakott sütit is, és bár elég ocsmány íze van tegyük el a maradékot. Miután a kosarából elcsentük a bögrét menjünk át bőbeszédű Stan barátunkhoz. Vegyük el a szórólapot és a ragasztót a ház falától. Igyuk meg itt kávénkat és így nem alszunk el a párperces előadáson, sőt hozzájutunk egy "monkey meal" kuponhoz is. A micro-groggériában tovább "ingyenélősködhetünk" egy kis free groggal, valamint beragasztózva a vízi-tehén rodeó-gép nyergét nyerhetünk egy újabb kupont is. Következzen a Planet Threepwood. Rendeljünk valamit, rajzoltassunk magunkról karikatúrát a majmos bögrével az arra ténfergő fickóval, ragasztózzuk be a képet és rakjuk rá a kávézóból lopott bögrénkre, cseréljük ki a bögréket. Megvan a majomfej.

A kikötőben vár minket egy evezős csónak, lapátoljunk el vele Knottin Atoll-ra – közben majdnem elsüllyeszt bennünket egy őrült. A parton a bábszínháznál dumáljunk el a bábukkal míg a bábos ki nem dugja a fejét és ott nem marad, mutassuk meg neki a képet az Ultimate Insult-ról. Drámai a hatás, viszont miénk a két bábu. Az iskolába menvén igyekezzünk a legvadabb válaszokat adni, hogy megkapjuk a dunce cap-ot. Örömünkben játszadozzunk el kint a tűzjelzővel néhányszor, s míg miss Rivers távol van pakoljuk ki a ládából a cuccokat. Ha jól felelünk az új kalózátnevelésnek megfelelően oklevelet is kaphatunk...

Ki a városból, jöhet a műugrás a magas szikláról. Vegyük elő a süti maradékot, s ötvözzük a testápolóval. A mix máris felkeli egy madár érdeklődését. Hívjuk ki Marco Pollo-t, amihez minősítést kell szereznünk a bíróktól. Öltözzünk át a sátorban majd menjünk a három pontozóbíróhoz. Ha kis küzdelem megvan a papír már ellenfélként kezel minket Marco is. Ugrik, majd mi jövünk...



Kérdezzük meg a bírókat mi volt a baj, de csak a hippi fog érdemben segíteni. Jegyezzünk fel mindent pontosan és cselekedjünk aszerint. Hm..hm, a gyakorlat fullos volt de a testes fickó alulpontozta. Kérdezzük meg mi okból, majd Stan brosúráját megvizsgálva zsaroljuk meg vele. Ezután már miénk lehet a díj, irány a sziklás part. A papagájos kalózzal való diskurzus után menjünk a kövekhez, fújjuk meg a suliból csórt sípot, itassunk egy kis grogot valamelyik madárral, s így már nem keverjük össze őket. Ha az igazmondó segítségével megtaláltuk a sziklát amit kellett, használjuk a bábokat azon.



Monkey Island-en mosakodjunk le, s olvassuk el a megjegyzést. A tisztáson Herman Toothrottal dumálhatunk, vegyük fel a kókuszdiót, somjunk be neki vele és beszéljünk újra. A kanyonban jobb oldalon vegyük fel a banánszedőt, a parton szüreteljük le vele az összes banánt.



Vista Pointnál három csatorna vár minket, dobjunk egy sziklát jobboldaliba és várjunk picit, most a másodikat közepre, a harmadikat a bal csatornába és még egyet ugyanide, ügyeljünk az időzítésre. LeChuck templomában a banánszedőt használva miénk az ajtó feletti két pajzs. Kérdezzük a papot a láva csónakázásról, "evezzünk" el a gyomokig, 3x rugdaljuk meg a fát, másszunk át rajta és gyalogoljunk vissza a templomhoz. Újra csónakázás a palackig amit kihalászunk ügyesen a banánszedővel.

Utunk visszavezet a partra, ahol is üssük meg jól Hermant a palackkal s beszéljünk vele. Ha megvan irány a falu, Dumáljunk Jojo Jr.-al a monkey kombatról, nézzük meg a zenemajmokat, most jöhet egy kis cintányérozgatás a pajzsokkal, hopp egy accordian. Menjünk vissza fejelős Hermannhoz, adjunk neki az accordiant és beszéljünk vele, egy gubernatorial symbolt kapunk.

És eljövend ama Monkey Kombat... Legjobb ha mindenki feljegyzi magának egy táblázatban a dolgokat. Végül is öt állás van: Anxious Ape (AA), Bobbing Baboon (BB), Charging Chimp (CC), Drunken Monkey (DM) and Gimpy Gibbon (GG). Mindegyik két másikat ver és mindegyik három inzultálással kombinálható. Jó harcot mindenkinek!

Ha Jojot is leveritek meglesz a kalap, vissza a kanyonba. Hey, Timmy majom, nesze egy kis banán. Ha elértük az acélajtót nyissuk ki a szellőzőt és dobjunk be egy banánt, zárjuk be a majom után és a maradék banánunkat tegyük le a bejárathoz. Használjuk majd a banánszedőt és a "wheed whipper"-t.

Itt az idő hogy látogatást tegyünk az óriási majomfejnél. Használjuk a bronzkalapot majd a banánszedőt az orrán. Keressük meg a helyet ahova a gubernational symbolt kell behelyezni. Wow, monkeyminator 1... A jobb oldalon szedjük fel a nagy deszkát és másszunk fel rajta a kis toronyra, kapcsoljuk be a kapcsolót. S itt lőn az óriás monkey kombat Le Chuck.. Ha végképp nem bírunk vele, próbáljuk meg háromszor utánozni a mozdulatait...

Ennyi, remélem nem felejtettem ki semmit. Ha mégis akkor lehet anyázni nyugodtan.

Dzson

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

LUCASARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (597KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓ HUMOR, EGYÉNI STÍLUS
× NÉHA AKADOZIK, NEM HOSSZÚ TÁVÚ BEFEKTETÉS

9 pont

DREAMCAST KÓDOK

CRAZY TAXI 2

Az irányjelző nyíl kikapcsolása:
A karakterválasztó képernyőn tartsd lenyomva a Start és A gombokat. Helyes kódbevitel esetén egy "No Arrows" felirat jelenik meg.

Úticél kikapcsolása:
A karakterválasztó képernyőn tartsd lenyomva az Y és A gombokat. Helyes kódbevitel esetén egy "No Destination Mark" felirat jelenik meg.

Expert mód:
A karakterválasztó képernyőn tartsd lenyomva a Start + Y gombokat, majd nyomj mellé egy A-t. Helyes kódbevitel esetén egy "Expert" felirat jelenik meg.

Nézetváltoztatás:
Játék közben nyomj egy B-t a harmadik kontrolleren, mire a kép belső nézetbe vált. Az Y-nal válthatsz kamera nézetet, az X-szel aktiválhatod a sebességmutatót, az A-val pedig visszaállíthatod a normál nézetet. Az L gombbal a nyíl színét változtathatod.

DRACONUS

Cheat mód:
A "Press Start" képernyőn nyomd le az X, Y, Y, X, Y, Y, Y kombinációt, hogy bekapcsold a Cheat módot. Ezután kezdj el egy játékot, melyben az alábbi csalások élnek:

Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot, majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és nyomj mellé egy Bal irányt.

Teljes energia:
Pauzáld le a játékot, majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és nyomj mellé egy Jobb irányt.

Pályaugrás:
Pauzáld le a játékot, majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és nyomj mellé egy Le irányt.

PLAYSTATION KÓDOK

BOOMBOTS

Minden pálya és karakter:
A BoomBot választó képernyőn add be a Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Select, Select, Select kombinációt.

Cheat mód:
A BoomBot választó képernyőn add be a Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Kör, Kör, Select, Select, Select kombinációt. Utána élnek az alábbi kódok:

Egy ütéses győzelem:
Pauzáld le a játékot, majd nyomd le egyszerre a Kör + Négyzet + Háromszög gombokat.

Az ellenfélnek 100-al kevesebb energiája lesz:
Pauzáld le a játékot, majd nyomd le egyszerre a Kör + Négyzet gombokat.

MATT HOFFMAN'S PRO BMX

10x szorzó:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Kör, Kör, Fel, Le, Le kombinációt. Ismételd meg a kódot, és kikapcsolhatod a hatását.

10x osztó:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Fel, Le, Fel, Kör, Kör, Négyzet kombinációt. Ismételd meg a kódot, és kikapcsolhatod a hatását.

Tökéletes egyensúly:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Balra, Fel, Jobbra kombinációt. Ismételd meg a kódot, és kikapcsolhatod a hatását.

Egyensúly kijelző megjelenítése:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Balra, Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Kör, X kombinációt. Ismételd meg a kódot, és kikapcsolhatod a hatását.

Az extra mindig elérhető:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Balra, Le, Háromszög, Kör, Fel, Balra, Háromszög, Négyzet kombinációt. Ismételd meg a kódot, és kikapcsolhatod a hatását.

Extra idő:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Fel, Kör, X kombinációt. Ismételd meg a kódot, és kikapcsolhatod a hatását.

Nagy kerekek:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Le, Kör, Kör, Le kombinációt. Ismételd meg a kódot, és kikapcsolhatod a hatását.

Játssz Granny-ként:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Fel, Négyzet, X, X, Le, Kör kombinációt. Ismételd meg a kódot, és kikapcsolhatod a hatását.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Csaló mód:
A címképernyőn add be a Balra, Jobbra, L1, R1, Kör, Négyzet, R2, L2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Ezek után minden fegyver elérhetővé válik Free Patrol módban, és az összes bónusz menü elérhetővé válik az Options-ben.

PLAYSTATION 2 KÓDOK

4X4 EVOLUTION

1 millió dollár:
A címképernyőn, vagy a játék pauzált állapotában add be az L2, Négyzet, R1, Kör, R1, L1, Kör, L2, Négyzet, R2, Négyzet, R1 kombinációt, hogy karrier módban 1 milla üsse a markodat.

Minden járgány:
A garázs képernyőn, vagy a játék pauzált állapotában add be az L1, L2, R1, R2, L1, R1 kombinációt, hogy elővarázsold mind a 18 autót és színválasztékaikat.

Lassabb játékmenet:
Pauzáld le a játékot, majd add be az L1, L2, R1, R2, Négyzet, Kör kombinációt.

Gyorsabb játékmenet:
Pauzáld le a játékot, majd add be az L1, L2, R1, R2, Négyzet, Négyzet, kombinációt.

Normál sebességű játékmenet:
Pauzáld le a játékot, majd add be az L1, L2, R1, R2, Kör, Kör, kombinációt.

CRAZY TAXI

Nyilak kikapcsolása:
Mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne, tartsd lenyomva az R1 + Start gombokat, és ha jól jártál el, egy "No Arrows" felirat jelzi, hogy játék közben nem lesz nyíl, mi navigáljon Téged.

Célkijelző lekapcsolása:
Mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne, tartsd lenyomva az L1 + Start gombokat, és ha jól jártál el, egy "No Destination Mark" felirat jelzi, hogy játék közben nem lesznek kijelezve a célterületek.

Expert mód:
Mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne, tartsd lenyomva az L1 + R1 + Start gombokat, és ha jól jártál el, egy "Expert" felirat jelzi, hogy egy nehezített módba kerültél, ahol se nyilak, se úti célok nem fognak szerepelni.

Speciális Taxi:
A karakterválasztó képernyőn gyorsan add be az L1, R1, L1, R1, L1, R1 vagy L1 + R1, L1 + R1, L1 + R1 gombkombinációt, majd válassz egy karaktert. A kód hatása: autó helyett egy biciklivel játszhatunk.

Another Day mód:
A karakterválasztó képernyőn nyomd le az R1-et, majd engedd fel, aztán tartsd lenyomva, míg szereplőt választasz. Ha jól jártál el, egy "Another Day" felirat jelzi, a kódbevitel sikerességét. Ezek után az úgynevezett másnap nevű játékot játszhatod, melyben más és más kiindulópontokról indulsz a városban.

Új megjelenítések:
Kezdj el egy új játékot Arcade, vagy Original módban, majd játék közben nyomd le az L1 + R1 gombokat, és nyomj mellé egy Kört a kettes kontrolleren, hogy átválts egy másik nézetre. Az L1 + R1 és Négyzet gombokkal a kilóméteróra kapcsolható be, míg az L1 + R1 és Háromszög kombóra a zoomolás lép életbe. Visszaállítani mindent, az L1 + R1 és X gombok lenyomásával tudsz.

DYNASTY WARRIORS 2

Minden karakter:
A címképernyőn add be a Négyzet, R1, Négyzet, R2, Négyzet, R2, Négyzet, R1 kombinációt, hogy elérd mind a 19 tábornokot. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Minden Shu tábornok:
A címképernyőn add be Négyzet, Négyzet, R1, R1, Négyzet, Négyzet, R2, R2 kombinációt, hogy elérd Ma Chao, Jiang Wei, Liu Bei, Zhuge Liang, és Huang Zhong tábornokokat. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Minden Wei Shu tábornok:
A címképernyőn add be a Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, R2, R2, R1, R1 kombinációt, hogy elérd Cao Cao, Xiahou Yuan, Zhang Liao, és Sima Yi tábornokokat. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Minden Wu Shu tábornok:
A címképernyőn add be a Négyzet, Négyzet, R2, R2, R1, R1, Négyzet, Négyzet kombinációt, hogy elérd Taishi Ci, Sun Jian, Sun Quan, Lu Meng, és Gan Ning tábornokokat. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

BGM Test opció:
A címképernyőn add be az L1, L1, L1, R1, R1, R1, L2, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Ezek után, az Options menüben a játék összes háttérzenéjét meghallgathatod.

Opening Edit opció:
A címképernyőn add be az R2, R2, R2, L2, L2, L2, R1, L1 kombinációt. Ezek után az Options menüben választhatóvá válik az "Opening Edit" opció. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Free mode side selection:
A címképernyőn tartsd lenyomva a Háromszöget, majd add be mellé az R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2 kombinációt, hogy elérd a "Free mode side selection" opciót. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

ONI

Pályaugrás:
Játék közben nyomd le a Selectet, majd állj rá a "Help" menüpontra, és add be az L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, L3, R3, L2, L1 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Üsd be még egyszer a kódot, és a hatása megszűnik.

Sérthetetlenség:
Játék közben nyomd le a Selectet, majd állj rá a "Help" menüpontra, és add be az L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, R3, L3, R3, Kör kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Üsd be még egyszer a kódot, és a hatása megszűnik.

Végtelen köpeny:
Játék közben nyomd le a Selectet, majd állj rá a "Help" menüpontra, és add be az L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, L1, R3, L2, L3 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Üsd be még egyszer a kódot, és a hatása megszűnik.

Turbó fegyverek:
Játék közben nyomd le a Selectet, majd állj rá a "Help" menüpontra, és add be az L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, L2, L2, L1, L3 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Üsd be még egyszer a kódot, és a hatása megszűnik. Amúgy ezek után végtelen tölténnyel lőhetsz az összes fegyverből, és nem lesz szünet az elsütésük között.

Turbóököl mód:
Játék közben nyomd le a Selectet, majd állj rá a "Help" menüpontra, és add be az L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, R3, L3, Kör, Négyzet kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Üsd be még egyszer a kódot, és a hatása megszűnik. A kód hatására az ellenfelek messzebbre fognak repülni letaglózásuk után.

Egy ütéssel ölni:
Játék közben nyomd le a Selectet, majd állj rá a "Help" menüpontra, és add be az L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, L3, R3, Kör, Négyzet kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Üsd be még egyszer a kódot, és a hatása megszűnik.

Karakterválasztás:
Játék közben nyomd le a Selectet, majd állj rá a "Help" menüpontra, és add be az L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, L2, L2, L2, L2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Nyomogasd tovább az L2-t, hogy meglásd milyen karakterek vannak még a pályán, akiket irányíthatsz.

Apró karakterek:
Játék közben nyomd le a Selectet, majd állj rá a "Help" menüpontra, és add be az L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, L3, R3, Négyzet, Kör kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Üsd be még egyszer a kódot, és a hatása megszűnik.

Nagy karakterek:
Játék közben nyomd le a Selectet, majd állj rá a "Help" menüpontra, és add be az L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, R3, Négyzet, Kör, L3 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Üsd be még egyszer a kódot, és a hatása megszűnik.

Buci fejek:
Játék közben nyomd le a Selectet, majd állj rá a "Help" menüpontra, és add be az L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, Start, Négyzet, Kör, Start kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Üsd be még egyszer a kódot, és a hatása megszűnik.

RAYMAN 2: REVOLUTION

Cheat mód:
Lépj bármelyik térképre, kivéve az elsőt, majd lépj az Options képernyőre. Válaszd a "Sound" opciót, majd azon belül állj rá a "Mute" sorra, ahol is tartsd lenyomva az L1 + R1 gombokat, és add be az L2, R2, L2, R2, L2, R2 kombinációt. A csaló menü máris feltárulkozik előtted.

Titkos multi-player térképek:
Lépj az első térképre, majd lépj be az Options menübe. Válaszd ki a "Language" opciót, majd azon belül tovább a "Voices" menübe. Állj rá a "Raymanian" sorra, ahol tartsd lenyomva az L1 + R1 gombokat, és add be az L2, R2, L2, R2, L2, R2 kombinációt. 3 újabb multi-player térkép máris a rendelkezésedre áll.

Baby Soccer titkos térkép:
Játék közben tartsd lenyomva az L1 + R1 gombokat, és így nyomd be az L2, R2, L?, R2, L2, R2 kombinációt.

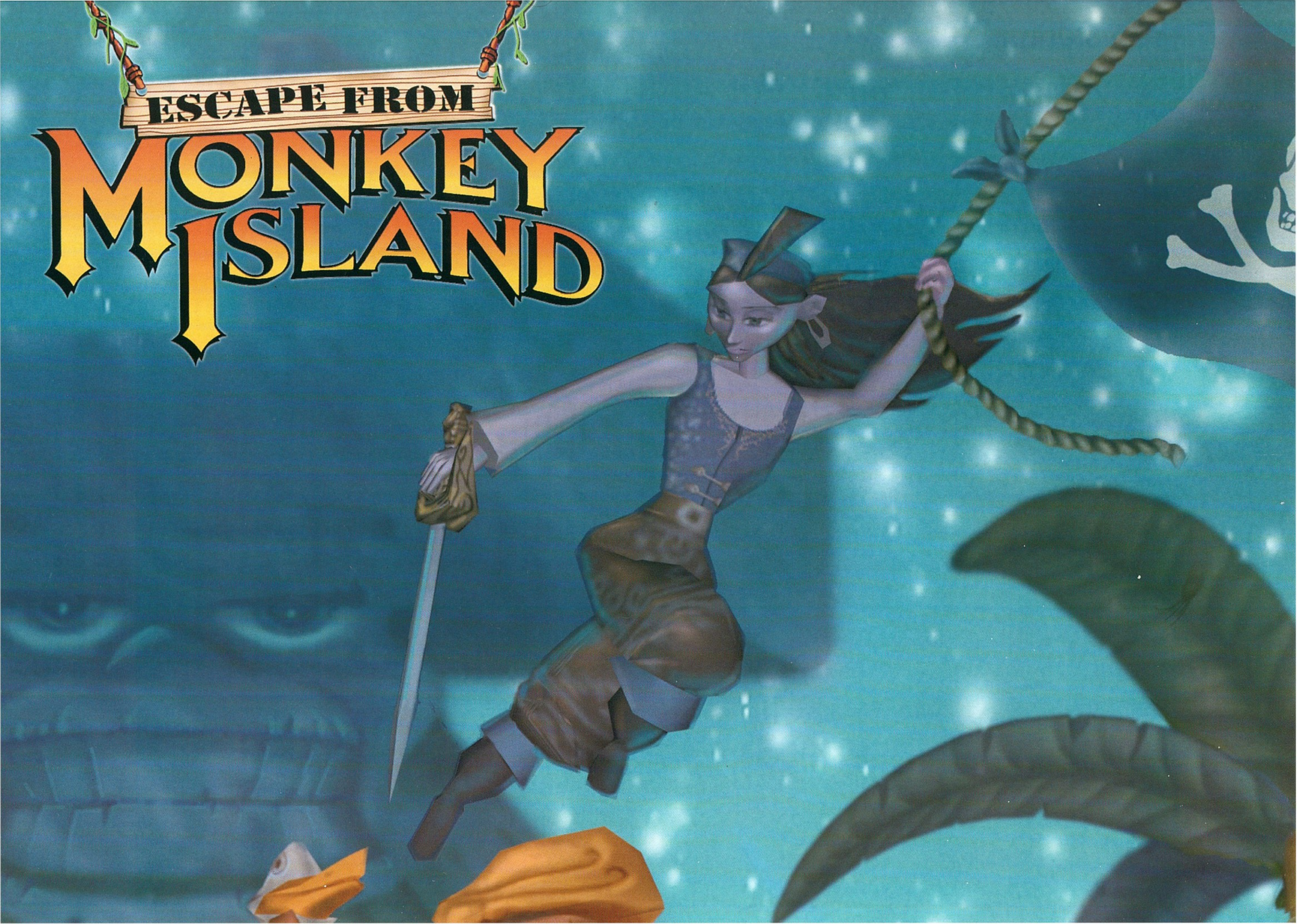
READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Cheat mód:
A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Fel, Le, R1, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. A kód hatására elérhetővé válik az összes boxoló, és összes jelmezük.

Minden boxoló:
A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Balta, Jobbra, R2, Balra, Jobbra, Jobbra, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Minden kosztüm:
A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Le, Jobbra, Jobbra, Fel, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Minden ünnepi kosztüm:
A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Balra, Le, Jobbra, Fel, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.


ESCAPE FROM
MONKEY ISLAND


PlayStation 2
KONAMI
576 KONZOI

AZ 576 KONZOL-BAN EDDIG MEGJELENT CIKKEK ÖSSZEVONT TARTALOMJEGYZÉKE

I: ISMERTETŐ, L: LEÍRÁS, V: VÉGIGJÁTSZÁS, E: ELŐZETES, SOS: SOS

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
007 Racing	4	PlayStation	I	35
007 Racing	29	PlayStation	SOS	40
102 Dalmatians	34	Dreamcast	I	35
102 Dalmatians	13	PlayStation	I	37
1080 Snowboarding	Kód-X	Nintendo 64	SOS	11
1080 Snowboarding	23	Nintendo 64	L	11
18 Wheeler	37	Dreamcast	I	33
2Xtreme	Kód-X	PlayStation	SOS	7
4 Wheel Thunder	42	Dreamcast	I	32
40 Winks	10	PlayStation	L	22
40 Winks	Kód-X	PlayStation	SOS	24
4X4 Evolution	42	Dreamcast	I	34
4X4 World Trophy	22	PlayStation	L	29
A 21. század konzoljai	3		L	11
A Bug's Life	14	PlayStation	L	14
A Bug's Life	Kód-X	PlayStation	SOS	15
A Bug's Life	Kód-X	Nintendo 64	SOS	20
A Bug's Life	30	Nintendo 64	L	27
A csalás művészete	3	PlayStation	L	10
A Dreamcast védelmében	45	Dreamcast	L	38
Ace Combat 2	20	PlayStation	I	1
Ace Combat 2	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Ace Combat 3	12	PlayStation	L	25
Action Man	8	PlayStation	I	23
Actua Ice Hockey	15	PlayStation	L	4
Actua Pool	10	PlayStation	L	15
Actua Soccer 2	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Actua Soccer 2	Kód-X	PlayStation	SOS	5
Actua Soccer 2	27	PlayStation	I	5
Advan Racing	14	PlayStation	I	26
Aero Dancing F	42	Dreamcast	I	38
Aero Dancing FSD	42	Dreamcast	I	38
Aero Dancing I	42	Dreamcast	I	38
Aero Gauge	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Aero Gauge	28	Nintendo 64	I	7
Aerofighters Assault	Kód-X	Nintendo 64	SOS	6
Aerofighters Assault	17	Nintendo 64	L	6
Aerofighters Assault	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Aerowings	42	Dreamcast	SOS	28
Aerowings 2: Airstrike	40	Dreamcast	I	32
Aerowings 2: Airstrike	30	Dreamcast	SOS	33
Agent Armstrong	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Agile Warrior: F-111X	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Air Race	13	PlayStation	I	3
Air Race	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Airforce Delta	33	Dreamcast	I	38
Akuji the Heartless	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Akuji the Heartless	22	PlayStation	L	22
Akuji the Heartless	Kód-X	PlayStation	SOS	25
Aladdin in Nasira's Revenge	8	PlayStation	I	35
Alien Resurrection	10	PlayStation	L	33
Alien Resurrection	32	PlayStation	SOS	33
Alien Trilogy	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Alien Trilogy	28	PlayStation	I	4
All Star Tennis 2000	31	PlayStation	I	32
All Star Tennis '99	7	PlayStation	L	15
All Star Tennis '99	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Allied General	6	PlayStation	L	19
Alone in the Dark: The New Nightmare	10	PlayStation	V	40
Alundra	Kód-X	PlayStation	V	8
Alundra	24	PlayStation	L	8
Alundra	Kód-X	PlayStation	V	9
Alundra	Kód-X	PlayStation	V	10
Alundra 2	4	PlayStation	L	28
Alundra 2	41	PlayStation	SOS	28
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	7	PlayStation	L	17
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Ape Escape	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Ape Escape	26	PlayStation	L	18
Apocalypse	6	PlayStation	I	12
Apocalypse	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Apocalypse	Kód-X	PlayStation	SOS	14
Appaloosa interjú	2		Interjú	12
Aqua GT	8	PlayStation	I	36
Aqua GT	41	Dreamcast	I	36
Arabian Nights: Prince of Persia	39	Dreamcast	I	35
Arcade Party Pack	23	PlayStation	L	25
Area 51	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Armada	42	Dreamcast	SOS	28
Armada	41	Dreamcast	I	33
Armored Core	Kód-X	PlayStation	SOS	5
Armored Core	23	PlayStation	L	5
Armored Core 2: Masters of the Arena	5	PlayStation	I	32
Armorines: Project S.W.A.R.M.	32	Nintendo 64	L	25
Armorines: Project S.W.A.R.M.	4	PlayStation	I	30
Armorines: Project S.W.A.R.M.	48	Nintendo 64	SOS	31
Armorines: Project S.W.A.R.M.	34	PlayStation	SOS	32
Armorines: Project S.W.A.R.M.	29	Nintendo 64	SOS	34
Army Men 3D	28	PlayStation	L	21
Army Men Air Attack	25	PlayStation	I	23
Army Men Air Combat	34	Nintendo 64	SOS	32
Army Men Operation Meltdown: Land Sea Air	28	PlayStation	I	33
Army Men Sarge's Heroes	18	PlayStation	L	28
Army Men Sarge's Heroes	34	PlayStation	SOS	32
Army Men Sarge's Heroes	28	Dreamcast	SOS	34
Army Men Sarge's Heroes	38	Dreamcast	I	35
Army Men World War	21	PlayStation	L	29
Army Men World War	48	PlayStation	SOS	31
Army Men World War Final Front	5	PlayStation	I	39
Assault	10	PlayStation	L	14
Assault	Kód-X	PlayStation	SOS	21
Assault Rigs	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Asterix	18	PlayStation	L	16
Asterix	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Asterix	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Asteroids	18	PlayStation	I	13
Atokamiong	32	PlayStation	I	31
Attack of the Saucerman!	21	PlayStation	L	19
Auto Destruct	24	PlayStation	L	3
Auto Destruct	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Autobahn Raser 2	32	PlayStation	I	31
Ayrton Senna Kart Duel 2	13	PlayStation	I	6
Ayrton Senna Kart Duel 2	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Azure Dreams	16	PlayStation	L	11
Azure Dreams	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Ballblazer Champions	28	PlayStation	I	5
Ballblazer Champions	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Banjo-Kazooie	Kód-X	Nintendo 64	SOS	8
Banjo-Kazooie	16	Nintendo 64	L	8
Banjo-Kazooie	Kód-X	Nintendo 64	SOS	11
Banjo-Tooie	42	Nintendo 64	I	39
Banjo-Tooie	27	Nintendo 64	V	40
Batman & Robin	4	PlayStation	L	14
Batman & Robin	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Batman of the Future: Return of the Joker	10	PlayStation	I	36
Battle Arena Toshinden 2	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Battle Tanx - Global Assault	27	PlayStation	I	28
Beast Wars	Kód-X	PlayStation	SOS	5
Beast Wars	15	PlayStation	I	5
Beatmania 5th Mix: Time to Get Down	35	PlayStation	I	31
Beetle Adventure Racing	22	Nintendo 64	L	15
Big Air	5	PlayStation	L	16
Big Air	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Bio Freaks	14	PlayStation	L	10
Bio Freaks	Kód-X	Nintendo 64	SOS	11
Bio Freaks	20	Nintendo 64	L	11
Black Dawn	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Black Dawn	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Blade	18	PlayStation	I	34
Blade	22	PlayStation	SOS	37
Blade	29	PlayStation	SOS	40
Blast Corps	Kód-X	Nintendo 64	SOS	4
Blast Radius	12	PlayStation	L	9
Blasto	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Blasto	19	PlayStation	I	8
Blaze & Blade	13	PlayStation	L	16
Blood Lines	11	PlayStation	L	15
Blood Lines	Kód-X	PlayStation	SOS	25
Bloody Roar	8	PlayStation	I	3
Bloody Roar	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Bloody Roar 2	8	PlayStation	L	19
Blue Stinger	42	Dreamcast	SOS	28
Blue Stinger	34	Dreamcast	V	33
Blue Stinger	30	Dreamcast	V	34
B-Movie	7	PlayStation	I	12
B-Movie	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Body Harvest	Kód-X	Nintendo 64	SOS	12
Body Harvest	24	Nintendo 64	L	12
Bomberman 64	19	Nintendo 64	I	1
Bomberman 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	4
Bomberman 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	5
Bomberman Fantasy Race	27	PlayStation	I	19
Bomberman Fantasy Race	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Bomberman Hero	Kód-X	Nintendo 64	SOS	12
Bomberman Hero	30	Nintendo 64	L	12
Bomberman World	9	PlayStation	L	5
Bomberman World	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Boombots	34	PlayStation	I	31
Bouncer, The	16	PlayStation 2	L	38
Brahma Force	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Brahma Force	25	PlayStation	I	4
Breath of Fire III	8	PlayStation	L	10
Breath of Fire IV	10	PlayStation	L	35
Broken Helix	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Bubble Bobble	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Bubble Bobble	36	PlayStation	I	7
Bubble Bobble	Kód-X	PlayStation	SOS	9
Bubble Bobble II	33	PlayStation	I	31
Bubsy 3D	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Bubsy 3D	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Buck Bumble	26	Nintendo 64	L	16
Buck Bumble	Kód-X	Nintendo 64	SOS	17
Buggy Heat	42	Dreamcast	SOS	28
Bugriders	11	PlayStation	I	5
Bugs Bunny - Lost in Time	16	PlayStation	L	19
Bugs Bunny - Lost in Time	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Bugs Bunny & Taz - Time Busters	12	PlayStation	I	36
Burstrick Wake Boarding	31	PlayStation	I	32
Bushido Blade	12	PlayStation	I	1
Bushido Blade	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Bust A Groove	12	PlayStation	L	11
Bust-A-Move 2: Arcade Edition	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Bust-A-Move 2: Arcade Edition	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Bust-A-Move 2: Arcade Edition	29	Nintendo 64	I	7
Bust-A-Move 3DX	19	PlayStation	I	4
Bust-A-Move 3DX	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Bust-A-Move 4	Kód-X	PlayStation	SOS	17
C - The Contra Adventure	13	PlayStation	L	13
C - The Contra Adventure	Kód-X	PlayStation	SOS	15
C-12: Final Resistance	14	PlayStation	L	36
C3 Racing	14	PlayStation	L	13
C3 Racing	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Caesar's Palace	28	PlayStation	I	5
Cannon Spike	37	Dreamcast	I	35
Capcom Vs. SNK	41	Dreamcast	I	35
Cardinal Syn	5	PlayStation	I	7
Cardinal Syn	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Carmageddon	31	Nintendo 64	E	21
Carmageddon	12	PlayStation	L	22
Carmageddon	32	Nintendo 64	L	22
Carrier	42	Dreamcast	L	36
Castlevania	22	Nintendo 64	L	17
Castlevania - Legacy of Darkness	36	Nintendo 64	L	28
Castlevania - Symphony of the Night	10	PlayStation	L	5
Castlevania - Symphony of the Night	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Centipede	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Chameleon Twist	12	Nintendo 64	I	2
Chameleon Twist	Kód-X	Nintendo 64	SOS	4
Championship Motocross	13	PlayStation	I	28
Championship Motocross 2001	5	PlayStation	I	37
Charge 'n' Blast	35	Dreamcast	I	36
Charlie Blast's Territory	27	Nintendo 64	L	17
Chase the Express	16	PlayStation	V	29
Chicken Run	41	Dreamcast	I	34
Chill	10	PlayStation	I	6
China	12	PlayStation	I	38
Chocobo Racing	8	PlayStation	I	20
Chocobo's Dungeon 2	30	PlayStation	I	32
Chopper Attack	17	Nintendo 64	L	10
Chopper Attack	Kód-X	Nintendo 64	SOS	11
Chrono Cross	12	PlayStation	L	33
Chrono Cross	22	PlayStation	SOS	36
Chu Chu Rocket	41	Dreamcast	I	38
Circuit Breakers	13	PlayStation	I	8
Circuit Breakers	Kód-X	PlayStation	SOS	9
Circuit Breakers	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Civilization II	16	PlayStation	L	15
Civilization II	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Clay Fighter 63 1/3	Kód-X	Nintendo 64	SOS	4
Clay Fighter 63 1/3	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Clock Tower	5	PlayStation	L	8
Clock Tower	Kód-X	PlayStation	V	8
Codename: Tenka	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Colin McRae Rally	6	PlayStation	E	6
Colin McRae Rally	14	PlayStation	L	8
Colin McRae Rally	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Colin McRae Rally	Kód-X	PlayStation	SOS	21
Colin McRae Rally 2.0	20	PlayStation	L	30
Colin McRae Rally 2.0	48	PlayStation	SOS	31
Colony Wars	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Colony Wars	18	PlayStation	L	3
Colony Wars: Red Sun	5	PlayStation	L	27
Colony Wars: Vengeance	22	PlayStation	L	11
Colony Wars: Vengeance	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Command & Conquer	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Command & Conquer	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Command & Conquer	27	Nintendo 64	L	20
Command & Conquer 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	25
Command & Conquer: Red Alert	10	PlayStation	L	3
Command & Conquer: Red Alert	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Command & Conquer: Red Alert	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Command & Conquer: Red Alert - Retaliation	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Command & Conquer: Red Alert - Retaliation	15	PlayStation	L	11
Confidental Mission	40	Dreamcast	L	40
Conker's Bad Fury Day	22	Nintendo 64	SOS	37
Constructor	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Constructor	21	PlayStation	L	18
Contra: Legacy of War	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Cool Boarders	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Cool Boarders 2	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Cool Boarders 2	21	PlayStation	L	3
Cool Boarders 3	15	PlayStation	I	12
Cool Boarders 3	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Cool Boarders 4	16	PlayStation	L	25
Cool Boarders 4	Kód-X	PlayStation	SOS	26
Cosmo Warrior Zero	16	PlayStation	I	36
Courier Crisis	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Courier Crisis	16	PlayStation	L	4
Crash Bandicoot	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Crash Bandicoot 2	9	PlayStation	I	1
Crash Bandicoot 2	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Crash Bandicoot 2	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Crash Bandicoot 3: Warped	12	PlayStation	L	12
Crash Bandicoot 3: Warped	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Crash Bash	27	PlayStation	I	34
Crash Team Racing	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Crash Team Racing	4	PlayStation	I	24
Crash Team Racing	Kód-X	PlayStation	SOS	25
Crazy Taxi	32	Dreamcast	L	28
Crazy Taxi	42	Dreamcast	SOS	28
Crazy Taxi	37	PlayStation 2	I	40
Crime Killer	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Crisis Beat	22	PlayStation	I	32
Critical Depth	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Critical Depth	28	PlayStation	I	6
Criticom	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Croc 2	Kód-X	PlayStation	V	19
Croc 2	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Croc 2	24	PlayStation	L	19
Croc 2	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Croc: The Legend of Gobbos	13	PlayStation	SOS	1
Croc: The Legend of Gobbos	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Cruis'n USA	Kód-X	Nintendo 64	SOS	3
Cruis'n USA	19	Nintendo 64	L	3
Cruis'n World	22	Nintendo 64	L	8
Crusaders of Might and Magic	Kód-X	PlayStation	SOS	27
Crusaders of Might and Magic	28	PlayStation	L	27
Cyberia	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Daikatana	44	Nintendo 64	I	30
Danger Girl	16	PlayStation	L	34
Danger Girl	29	PlayStation	SOS	34
Dark Forces	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Dark Forces	28	PlayStation	I	4
Dark Omen	4	PlayStation	E	5
Dark Omen	16	PlayStation	L	6
Dark Omen	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Dark Rift	Kód-X	Nintendo 64	SOS	2
Dark Rift	20	Nintendo 64	L	6
Dark Stone	8	PlayStation	L	37
Dave Mirra Freestyle BMX	13	PlayStation	I	32
Dave Mirra Freestyle BMX	34	PlayStation	SOS	32
Dave Mirra Freestyle BMX	31	Dreamcast	I	37
Daytona USA 2001	34	Dreamcast	I	36
Dead or Alive	6	PlayStation	E	6
Dead or Alive	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Dead or Alive	27	PlayStation	L	8
Deathtrap Dungeon	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Deathtrap Dungeon	22	PlayStation	L	6
Deathtrap Dungeon	Kód-X	PlayStation	SOS	9
Deathtrap Dungeon	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Deep Fighter	33	Dreamcast	I	33
Demolition Racer	27	PlayStation	L	22
Demolition Racer	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Demolition Racer: No Exit	42	Dreamcast	I	34
Destrega	6	PlayStation	L	18
Destruction Derby 2	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Destruction Derby 2	Kód-X	PlayStation;	SOS	4
Destruction Derby Raw	36	PlayStation	L	29
Devil Dice	19	PlayStation	L	13
Devil Man	13	PlayStation	L	36
Devil's Deception	11	PlayStation	I	2
Diablo	Kód-X	PlayStation	V	5
Diablo	20	PlayStation	L	5
Diablo	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Diddy Kong Racing	Kód-X	Nintendo 64	SOS	2
Diddy Kong Racing	14	Nintendo 64	L	2
Die Hard Trilogy	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Die Hard Trilogy	Kód-X	PlayStation	SOS	21
Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas	Kód-X	PlayStation	SOS	27
Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas	23	PlayStation	L	27
Digimon World	33	PlayStation	I	30
Digimon World	48	PlayStation	SOS	31
Digimon World 2	9	PlayStation	I	39
Dino Crisis	Kód-X	PlayStation	V	20
Dino Crisis	24	PlayStation	L	20
Dino Crisis	43	Dreamcast	I	34
Dino Crisis 2	18	PlayStation	V	32
Dirt Champ Motocross	13	PlayStation	I	28
Discworld Noir	6	PlayStation	L	22
Discworld Noir	Kód-X	PlayStation	V	22
Disney's Dinosaur	10	PlayStation	I	32
Disney's Dinosaur	41	Dreamcast	I	36
Disruptor	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Donald Duck Quack Attack	11	PlayStation	I	37
Donkey Kong 64	30	Nintendo 64	E	21
Donkey Kong 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	24
Donkey Kong 64	32	Nintendo 64	L	24
Doom 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	1
Doom 64	15	Nintendo 64	L	1
Draconus - Cult of the Wyrm	36	Dreamcast	L	37
Dracula Resurrection	27	PlayStation	V	30
Dragon Valor	14	PlayStation	I	31
Dragonheart	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Dreams to Reality	5	PlayStation	I	20
Driver	14	PlayStation	L	15
Driver	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Driver 2	8	PlayStation	L	33
Driving Emotion Type-S	18	PlayStation 2	L	36
Dual Heroes	20	Nintendo 64	I	7
Ducati World	11	PlayStation	I	36
Ducati World Racing	40	Dreamcast	I	38
Duke Nukem	19	PlayStation	I	2
Duke Nukem	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Duke Nukem 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	4
Duke Nukem 64	24	Nintendo 64	L	4
Duke Nukem 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Duke Nukem Time to Kill	20	PlayStation	L	10
Duke Nukem Time to Kill	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Duke Nukem Time to Kill	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Duke Nukem Time to Kill	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Duke Nukem: Planet of the Babes	14	PlayStation	I	32
Duke Nukem: Planet of the Babes	34	PlayStation	SOS	32
Duke Nukem: Zero Hour	26	Nintendo 64	L	14
Duke Nukem: Zero Hour	Kód-X	Nintendo 64	SOS	24
Dukes of Hazzard	8	PlayStation	L	25
Dune 2000	6	PlayStation	L	24

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
Dune 2000	Kód-X	PlayStation	SOS	24
Dynamite Cop	36	Dreamcast	I	32
Dynasty Warriors	7	PlayStation	I	1
Dynasty Warriors	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Dynasty Warriors 2	20	PlayStation 2	L	36
Eagle One: Harrier Attack	11	PlayStation	L	26
Eagle One: Harrier Attack	34	PlayStation	SOS	32
Earthworm Jim	33	Nintendo 64	L	25
Ecco the Dolphin - Defender of the Future	36	Dreamcast	L	30
ECW Anarchy Rulz	40	Dreamcast	I	36
Ehrgeiz	14	PlayStation	L	25
Ehrgeiz	Kód-X	PlayStation	SOS	25
Eliminator	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Emperor's New Groove, The	4	PlayStation	I	39
ESPN NBA 2Night	40	Dreamcast	I	39
Everybody's Golf	5	PlayStation	E	6
Everybody's Golf	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Evil Dead: Hail to the King	14	PlayStation	L	35
Evil Dead: Hail to the King	40	Dreamcast	I	36
Evil Zone	9	PlayStation	I	19
Exhibition of Speed	42	Dreamcast	I	40
Expendable	42	Dreamcast	SOS	28
Explosive Racing	8	PlayStation	I	2
Extermination	14	PlayStation 2	V	39
Extermination	30	PlayStation 2	V	40
Extreme 500	5	PlayStation	L	26
Extreme Snow Break	21	PlayStation	I	4
Extreme-G	Kód-X	Nintendo 64	SOS	2
Extreme-G	10	Nintendo 64	L	7
Extreme-G	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Extreme-G 2	Kód-X	Nintendo 64	SOS	15
Extreme-G 2	25	Nintendo 64	L	16
F.A. Premier League	16	PlayStation	L	20
F1 2000	6	PlayStation	L	27
F1 Championship Season 2000	5	PlayStation	L	33
F1 Championship Season 2000	17	PlayStation 2	I	36
F1 Pole Position	28	Nintendo 64	I	3
F1 Pole Position	Kód-X	Nintendo 64	SOS	4
F1 World Grand Prix	15	Nintendo 64	L	10
F1 World Grand Prix	12	PlayStation	L	24
F1 World Grand Prix 2	35	Dreamcast	I	35
F355 Challenge	36	Dreamcast	I	31
F355 Challenge	48	Dreamcast	SOS	31
Fade to Black	Kód-X	PlayStation	SOS	5
Fantastic Four	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Fantastic Four	Kód-X	PlayStation	SOS	5
Fantastic Four	15	PlayStation	I	5
Fatal Fury: Wild Ambition	13	PlayStation	I	27
Fear Effect	Kód-X	PlayStation	V	27
Fear Effect	26	PlayStation	L	27
Fear Effect	34	PlayStation	SOS	32
Fear Effect 2: Retro Helix	4	PlayStation	V	38
Felony 11-79	10	PlayStation	I	2
Felony 11-79	Kód-X	PlayStation	SOS	17
FIFA 2000	16	PlayStation	L	22
FIFA 2001	8	PlayStation	L	34
FIFA 2001	18	PlayStation 2	L	35
FIFA '98	17	PlayStation	I	2
FIFA '98	Kód-X	PlayStation	SOS	4
FIFA '98	Kód-X	Nintendo 64	SOS	4
FIFA '98	22	Nintendo 64	L	4
FIFA '98	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
FIFA '98	Kód-X	PlayStation	SOS	15
FIFA '99	4	PlayStation	L	12
FIFA '99	Kód-X	PlayStation	SOS	12
FIFA '99	Kód-X	PlayStation	SOS	15
FIFA '99	27	Nintendo 64	L	16
Fifth Element, The	18	PlayStation	L	9
Fifth Element, The	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Fifth Element, The	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Fifth Element, The	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Fighter Maker	24	PlayStation	L	27
Fighters Destiny	12	Nintendo 64	L	5
Fighters Destiny	Kód-X	Nintendo 64	SOS	5
Fighting Force	5	PlayStation	L	2
Fighting Force	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Fighting Force	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Fighting Force	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Fighting Force 2	15	PlayStation	L	24
Fighting Force 2	Kód-X	PlayStation	SOS	24
Fighting Force 2	42	Dreamcast	SOS	28
Fighting Force 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	19
Fighting Force 64	44	Nintendo 64	L	29
Fighting Force 64	48	Nintendo 64	SOS	31
Fighting Vipers 2	28	Dreamcast	I	36
Final Doom	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Final Fantasy IX	12	PlayStation	V	34
Final Fantasy IX	28	PlayStation	V	35
Final Fantasy VII	10	PlayStation	L	1
Final Fantasy VII	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Final Fantasy VII	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Final Fantasy VII	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Final Fantasy VII	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Final Fantasy VII	Kód-X	PlayStation	V	20
Final Fantasy VII	Kód-X	PlayStation	V	21
Final Fantasy VII	Kód-X	PlayStation	V	22
Final Fantasy VIII	4	PlayStation	E	10
Final Fantasy VIII	4	PlayStation	E	17
Final Fantasy VIII	Kód-X	PlayStation	SOS	21
Final Fantasy VIII	22	PlayStation	L	21
Final Fantasy VIII	Kód-X	PlayStation	SOS	22
Final Fantasy VIII	Kód-X	PlayStation	SOS	23

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
Firo & Klawd	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Fisherman's Bait	9	PlayStation	I	23
Fisherman's Bait	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Fluid	7	PlayStation	L	10
Ford Racing	4	PlayStation	I	37
Ford Racing	22	PlayStation	SOS	37
Formula 1	Kód-X	PlayStation	SOS	25
Formula 1 '97	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Formula 1 '97	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Formula 1 '97	Kód-X	PlayStation	SOS	25
Formula 1 '98	21	PlayStation	I	12
Formula 1 '98	Kód-X	PlayStation	SOS	25
Formula Karts	8	PlayStation	I	2
Formula One 2000	4	PlayStation	L	33
Formula One 2001	7	PlayStation	I	37
Formula One 2001	17	PlayStation 2	I	37
Formula One '99	26	PlayStation	L	21
Forsaken	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Forsaken	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Forsaken	21	PlayStation	I	7
Forsaken	25	Nintendo 64	I	7
Forsaken	Kód-X	Nintendo 64	SOS	8
Forsaken	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Forsaken	Kód-X	Nintendo 64	SOS	14
Forsaken	Kód-X	PlayStation	SOS	14
Forsaken	Kód-X	PlayStation	SOS	15
Forsaken	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Frenzy!	16	PlayStation	L	9
Frenzy!	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Frogger	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Frogger	20	PlayStation	I	2
Frogger	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Frogger 2: Swampy's Revenge	40	Dreamcast	I	33
Frogger 2: Swampy's Revenge	22	PlayStation	SOS	37
Front Mission 3	12	PlayStation	L	29
Fur Fighters	34	PlayStation 2	I	40
Future Cop: L.A.P.D.	22	PlayStation	L	10
Future Cop: L.A.P.D.	Kód-X	PlayStation	SOS	11
F-Zero X	Kód-X	Nintendo 64	SOS	12
F-Zero X	28	Nintendo 64	L	12
G.A.S.P.!!	16	Nintendo 64	L	10
Galaxian 3	33	PlayStation	I	31
Galerians	32	PlayStation	L	29
Galerians	34	PlayStation	V	29
Galerians	34	PlayStation	V	30
Game Boy Advance	44	GBA	L	40
Game Boy Color	18	GBC	L	14
Gauntlet Legends	6	PlayStation	L	28
Gauntlet Legends	41	Dreamcast	I	35
Gekido	11	PlayStation	L	29
Gekido	48	PlayStation	SOS	31
Gex 3: Deep Cover Gecko	6	PlayStation	L	21
Gex 3: Deep Cover Gecko	Kód-X	PlayStation	V	21
Gex 3: Deep Cover Gecko	Kód-X	PlayStation	SOS	21
Gex 3: Deep Cover Gecko	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Gex 3D: Enter the Gecko	8	PlayStation	L	6
Gex 3D: Enter the Gecko	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Gex 3D: Enter the Gecko	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Gex 64: Enter the Gecko	Kód-X	Nintendo 64	SOS	15
Gex 64: Enter the Gecko	26	Nintendo 64	L	15
Ghost in the Shell	Kód-X	PlayStation	SOS	9
Ghost in the Shell	24	PlayStation	L	9
Ghoul Panic	20	PlayStation	L	29
Giga Wing 2	45	Dreamcast	I	36
Glover	Kód-X	Nintendo 64	SOS	12
Glover	26	PlayStation	L	24
Goldeneye 007	16	Nintendo 64	L	1
Goldeneye 007	Kód-X	Nintendo 64	SOS	5
Goldeneye 007	Kód-X	Nintendo 64	SOS	11
G-Police	Kód-X	PlayStation	SOS	3
G-Police	16	PlayStation	L	3
G-Police: Weapons of Justice	14	PlayStation	L	20
G-Police: Weapons of Justice	Kód-X	PlayStation	SOS	25
Gran Turismo	24	PlayStation	L	5
Gran Turismo 2	4	PlayStation	L	25
Gran Turismo 2	Kód-X	PlayStation	SOS	26
Gran Turismo 2 autólista	Kód-X	PlayStation	SOS	22
Gran Turismo 2 autólista	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Gran Turismo 3: A-Spec	20	PlayStation 2	L	40
Grand Theft Auto	23	PlayStation	L	3
Grand Theft Auto	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Grand Theft Auto: London 1969	10	PlayStation	L	18
Grand Theft Auto: London 1969	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Grandia II	34	Dreamcast	L	37
Grandia II	30	Dreamcast	V	38
Grinch, The	17	PlayStation	I	35
Grinch, The	31	Dreamcast	I	37
Grind Session	9	PlayStation	I	30
Grind Session	48	PlayStation	SOS	31
Grudge Warriors	19	PlayStation	I	30
GT 64	12	Nintendo 64	I	8
GTA 2	15	PlayStation	L	22
GTA 2	Kód-X	PlayStation	SOS	23
GTA 2	30	Dreamcast	SOS	33
GTA 2	36	Dreamcast	I	39
Guardian's Crusade	16	PlayStation	L	16
Guilty Gear X	31	Dreamcast	I	37
Guitar Freaks: 2nd Mix Append	35	PlayStation	I	31
Gunbird 2	43	Dreamcast	I	34
Gungage	7	PlayStation	I	23
Gungriffon Blaze	27	PlayStation 2	I	39
Hard Edge	12	PlayStation	L	19

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
Hard Edge	Kód-X	PlayStation	V	19
Hardcore 4X4	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Heart of Darkness	4	PlayStation	E	3
Heart of Darkness	6	PlayStation	V	8
Heart of Darkness	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Heart of Darkness	Kód-X	PlayStation	SOS	14
Hellnight	8	PlayStation	I	28
Hellnight	40	PlayStation	SOS	28
Herc's Adventure	15	PlayStation	I	2
Hercules	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Hercules	14	PlayStation	I	1
Hercules - The Legendary Journeys	44	Nintendo 64	L	37
Hexen	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Hexen	Kód-X	Nintendo 64	SOS	2
Hidden & Dangerous	42	Dreamcast	I	31
Hidden & Dangerous	34	Dreamcast	SOS	32
Hogs of War	12	PlayStation	L	30
Hogs of War	48	PlayStation	SOS	31
Holy Magic Century	30	Nintendo 64	L	20
Hot Wheels: Turbo Racing	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Hot Wheels: Turbo Racing	Kód-X	Nintendo 64	SOS	23
Hot Wheels: Turbo Racing	30	Nintendo 64	L	26
House of the Dead 2	17	Dreamcast	I	17
House of the Dead 2	42	Dreamcast	SOS	28
House of the Dead 2	30	Dreamcast	I	37
Hugo 2	14	PlayStation	L	17
Hundred Swords	40	Dreamcast	I	38
Hybrid Heaven	42	Nintendo 64	L	29
Hybrid Heaven	48	Nintendo 64	SOS	31
Hydro Thunder	19	PlayStation	L	28
Hydro Thunder	42	Dreamcast	SOS	28
Hydro Thunder	37	Dreamcast	I	32
Iggi's Reckin' Balls	15	Nintendo 64	L	9
Iggi's Reckin' Balls	Kód-X	Nintendo 64	SOS	11
Iggi's Reckin' Balls	Kód-X	Nintendo 64	SOS	15
Illbleed	32	Dreamcast	V	39
Illbleed	32	Dreamcast	V	40
Impact Racing	Kód-X	PlayStation	SOS	7
In Cold Blood	16	PlayStation	V	30
Incoming	42	Dreamcast	SOS	28
Incoming	30	Dreamcast	SOS	33
Incoming	41	Dreamcast	I	33
Indepence Day	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Indy 500	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Indy 500	28	PlayStation	I	6
International Superstar Soccer 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
International Superstar Soccer Deluxe	Kód-X	PlayStation	SOS	17
International Superstar Soccer Pro '98	Kód-X	PlayStation	SOS	17
International Superstar Soccer Pro Evolution	10	PlayStation	L	27
International Track & Field	36	PlayStation	I	7
International Track & Field 2	21	PlayStation	L	27
Iron & Blood	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Iron Aces	32	Dreamcast	I	37
Iron Man/XO Manowar in Heavy Metal	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Iznogoud	11	PlayStation	I	5
Iznogoud	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Jackie Chan Stuntmaster	16	PlayStation	L	28
Jackie Chan Stuntmaster	35	PlayStation	SOS	32
Jade Cocoon	24	PlayStation	L	25
Jeff Wayne's War of the Worlds	8	PlayStation	L	22
Jeremy McGrath Super Cross	18	PlayStation	I	8
Jeremy McGrath Super Cross	Kód-X	PlayStation	SOS	9
Jeremy McGrath Super Cross 2000	15	PlayStation	I	31
Jersey Devil	6	PlayStation	I	1
Jersey Devil	Kód-X	PlayStation	SOS	9
Jet Force Gemini	30	Nintendo 64	L	23
Jet Moto 2	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Jet Rider 2	5	PlayStation	E	4
Jet Rider 2	11	PlayStation	I	6
Jet Set Radio	40	Dreamcast	I	31
Johnny Bazookatone	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Judge Dredd	20	PlayStation	I	2
Judge Dredd	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Jurassic Park - The Lost World	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Jurassic Park - Warpath	8	PlayStation	L	24
K1 - The Arena Fighters	28	PlayStation	I	5
K1 King of Kings	34	PlayStation	L	31
Kakuge Yaro Fighting Game Creator	15	PlayStation	I	27
Kao the Kangaroo	22	Dreamcast	SOS	37
Kao the Kangaroo	39	Dreamcast	I	37
Kensei	20	PlayStation	L	15
Kensei	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Kessen	20	PlayStation 2	L	37
Kick Off World	10	PlayStation	I	9
Killer Instinct Gold	Kód-X	Nintendo 64	SOS	4
King of Fighters '99	34	PlayStation	I	31
Kingsley	6	PlayStation	L	20
KISS Psycho Circus	30	Dreamcast	L	39
KKND Krossfire	12	PlayStation	L	17
KKND Krossfire	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Klonoa	5	PlayStation	E	6
Klonoa	6	PlayStation	L	7
Klonoa	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Knife Edge	Kód-X	Nintendo 64	SOS	14
Knockout Kings	Kód-X	PlayStation	SOS	15
Knockout Kings	14	PlayStation	L	24
Knockout Kings 2001	15	PlayStation 2	I	38
Knockout Kings '99	8	PlayStation	I	12
Konami Arcade Classics	22	PlayStation	L	25
Koudelka	4	PlayStation	L	31
Koudelka	32	PlayStation	V	32
Krazy Ivan	Kód-X	PlayStation	SOS	7

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
Kula World	4	PlayStation	E	4
Kula World	11	PlayStation	I	7
Kula World	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Kuri Kuri Mix	28	PlayStation 2	L	39
Kuru Kuru Kururin	45	GBA	I	40
Kurushi	27	PlayStation	I	5
Kurushi Final	12	PlayStation	L	20
Lamborghini	12	Nintendo 64	I	3
Lamborghini	Kód-X	Nintendo 64	SOS	3
Last Blade 2: Final Edition	30	Dreamcast	I	37
Last Bronx	27	Saturn	L	4
Last Report, The	13	PlayStation	L	5
Le Mans 24 Hours	9	PlayStation	L	24
Le Mans 24 Hours	Kód-X	PlayStation	SOS	25
Le Mans 24 Hours	44	Dreamcast	I	38
Legacy of Kain: Soul Reaver	4	PlayStation	L	21
Legacy of Kain: Soul Reaver	Kód-X	PlayStation	V	21
Legacy of Kain: Soul Reaver	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Legacy of Kain: Soul Reaver	43	Dreamcast	SOS	28
Legend	19	PlayStation	L	15
Legend of Dragoon, The	8	PlayStation	L	31
Legend of Kartia	10	PlayStation	L	23
Legend of Kartia	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Legend of Mana	16	PlayStation	L	32
Lego Island 2	10	PlayStation	I	39
Lego Racers	Kód-X	Nintendo 64	SOS	23
Lego Racers	Kód-X	Nintendo 64	SOS	24
Lego Racers	28	PlayStation	L	24
Lego Racers	30	Nintendo 64	L	24
Lego Rock Raiders	7	PlayStation	L	26
Lethal Enforcers	28	PlayStation	I	3
Libero Grande	19	PlayStation	L	11
Libero Grande	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Lion King: Simba's Mighty Adventure	9	PlayStation	I	36
Live Wire!	11	PlayStation	L	16
Live Wire!	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Live Wire!	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Lode Runner 3D	33	Nintendo 64	I	19
Lode Runner 3D	Kód-X	Nintendo 64	SOS	20
Looney Tunes Carrot Crazy	21	GBC	I	15
Looney Tunes Twouble!	19	GBC	I	14
Looney Tunes: Space Race	28	Dreamcast	SOS	34
Looney Tunes: Space Race	29	PlayStation	SOS	34
Lost Vikings 2	28	PlayStation	I	3
Lost Vikings 2	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Lucky Luke	15	PlayStation	I	6
Lucky Luke	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Mace - The Dark Age	Kód-X	Nintendo 64	SOS	3
Mace - The Dark Age	22	Nintendo 64	L	3
Machine Hunter	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Macross M3	38	Dreamcast	I	39
Magical Tetris Challenge	29	Nintendo 64	L	21
Maken X	41	Dreamcast	I	30
Maken X	48	Dreamcast	SOS	31
Manx TT	18	PlayStation	I	1
Mario Party	22	Nintendo 64	L	16
Mario Party 2	44	Dreamcast	L	33
Mario Tennis	44	Nintendo 64	L	34
Mars Matrix	37	Dreamcast	I	39
Márton Csaba interjú	22		Interjú	7
Marvel Super Heroes	20	PlayStation	I	2
Marvel Super Heroes	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Marvel Vs. Capcom	43	Dreamcast	SOS	28
Marvel Vs. Capcom: Clash of Super Heroes	34	PlayStation	I	31
Mass Destruction	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Mass Destruction	16	PlayStation	I	4
Master of Monsters	16	PlayStation	L	13
Mat Hoffman's Pro BMX	15	PlayStation	I	40
Max G	15	PlayStation	I	26
Max Steel Covert Missions	40	Dreamcast	I	39
Max Steel Covert Missions	29	Dreamcast	SOS	40
Maximum Force	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Maximum Force	28	PlayStation	I	8
Maximum Pool	41	Dreamcast	I	36
MDK	9	PlayStation	L	2
MDK	Kód-X	PlayStation	SOS	3
MDK	Kód-X	PlayStation	SOS	14
MDK 2	41	Dreamcast	I	32
Medal of Honor	22	PlayStation	L	23
Medal of Honor	Kód-X	PlayStation	SOS	24
Medal of Honor Underground	16	PlayStation	L	33
Medal of Honor Underground	29	PlayStation	SOS	34
Medal of Honor Underground	22	PlayStation	SOS	37
Medievil	3	PlayStation	E	1
Medievil	20	PlayStation	L	9
Medievil	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Medievil	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Medievil	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Medievil 2	Kód-X	PlayStation	SOS	27
Medievil 2	20	PlayStation	I	28
Medievil interjú	22		Interjú	9
Mega Man 8	11	PlayStation	I	9
Mega Man 8	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Mega Man Legends	16	PlayStation	L	14
Men in Black	Kód-X	PlayStation	V	7
Men in Black	24	PlayStation	L	7
Men in Black	Kód-X	GBC	SOS	15
Men in Black	21	GBC	I	15
Metal Gear Solid	4	PlayStation	L	13
Metal Gear Solid	Kód-X	PlayStation	V	13
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	33	PlayStation 2	E	40
Metal Gear Solid: Special Missions	28	PlayStation	L	22

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
Metal Slug	16	PlayStation	L	40
Metal Slug X	17	PlayStation	L	40
Metropolis Street Racer	38	Dreamcast	L	34
Michael Owen's WLS 2000	28	Nintendo 64	L	23
Micro Machines 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	18
Micro Machines 64	32	Nintendo 64	L	18
Micro Machines V3	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Micro Maniacs	8	PlayStation	L	29
Micro Maniacs	48	PlayStation	SOS	31
Micro Maniacs	35	PlayStation	SOS	32
Midnight Run	27	PlayStation	I	3
Millenium Soldier - Expendable	13	PlayStation	L	24
Mischief Makers	18	Nintendo 64	L	2
Mischief Makers	Kód-X	Nintendo 64	SOS	4
Missile Command	33	PlayStation	I	31
Mission: Impossible	Kód-X	Nintendo 64	V	10
Mission: Impossible	24	Nintendo 64	L	10
Mission: Impossible	Kód-X	Nintendo 64	SOS	11
Mission: Impossible	4	PlayStation	L	23
Mission: Impossible	Kód-X	PlayStation	V	23
Mission: Impossible	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Mobil 1 Rally Championship	22	PlayStation	L	26
Monaco Grand Prix 2	6	PlayStation	L	14
Monaco Grand Prix 2	43	Dreamcast	SOS	28
Monkey Hero	8	PlayStation	L	18
Monkey Hero	Kód-X	PlayStation	V	18
Monster Seed	10	PlayStation	L	19
Monster Truck Madness 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	20
Monster Truck Madness 64	32	Nintendo 64	L	23
Montezuma's Return	Kód-X	GBC	SOS	15
Moorhuhn 2	10	PlayStation	L	38
Mortal Kombat 4	Kód-X	Nintendo 64	SOS	10
Mortal Kombat 4	Kód-X	PlayStation	SOS	10
Mortal Kombat 4	18	Nintendo 64	L	10
Mortal Kombat 4	18	PlayStation	L	10
Mortal Kombat 4	Kód-X	Nintendo 64	SOS	11
Mortal Kombat 4	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Mortal Kombat 4	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Mortal Kombat 4	19	GBC	I	14
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero	6	PlayStation	V	3
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Mortal Kombat Special Forces	32	PlayStation	I	30
Mortal Kombat Trilogy	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Moto Racer	18	PlayStation	I	1
Moto Racer	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Moto Racer 2	13	PlayStation	L	10
Moto Racer 2	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Moto Racer 2	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Moto Racer World Tour	29	PlayStation	SOS	34
Moto Racer World Tour	12	PlayStation	I	35
Motor Mash	3	PlayStation	E	1
Motorhead	18	PlayStation	L	7
Motorhead	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Mr. Driller	6	PlayStation	I	30
Mr. Driller	40	Dreamcast	I	35
Ms. Pac-Man Maze Madness	30	Dreamcast	I	36
MTV Snowboarding	5	PlayStation	I	24
MTV Sports: Skateboarding	30	Dreamcast	SOS	33
Multi Racing Championship	Kód-X	Nintendo 64	SOS	3
Multi Racing Championship	14	Nintendo 64	L	4
Mummy, The	7	PlayStation	I	35
Mummy, The	29	PlayStation	SOS	40
Muppet Monster Adventure	10	PlayStation	I	34
Muppet Monster Adventure	29	PlayStation	SOS	40
Muppet Race Mania	29	PlayStation	L	28
Muppet Race Mania	35	PlayStation	SOS	32
Music	8	PlayStation	L	17
Music 2000	9	PlayStation	I	28
Mystical Ninja	16	Nintendo 64	L	7
Mystical Ninja	Kód-X	Nintendo 64	V	7
Mystical Ninja	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Mystical Ninja 2	30	Nintendo 64	L	19
Mystical Ninja 2	Kód-X	Nintendo 64	SOS	20
N2O	9	PlayStation	I	8
N2O	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Nagano Winter Olympics '98	26	Nintendo 64	L	3
Nagano Winter Olympics '98	6	PlayStation	L	4
Nagano Winter Olympics '98	Kód-X	PlayStation	SOS	19
NASCAR 2000	26	PlayStation	L	22
NASCAR '98	4	PlayStation	I	2
NASCAR '98	Kód-X	PlayStation	SOS	3
NASCAR '99	Kód-X	PlayStation	SOS	11
NASCAR '99	10	PlayStation	I	12
NASCAR '99	Kód-X	Nintendo 64	SOS	12
NASCAR '99	29	Nintendo 64	L	12
NASCAR '99	Kód-X	PlayStation	SOS	17
NASCAR Heat	13	PlayStation	I	35
NASCAR Rumble	Kód-X	PlayStation	SOS	27
NASCAR Rumble	22	PlayStation	L	27
NBA 2K	41	Dreamcast	I	38
NBA Courtside	29	Nintendo 64	I	7
NBA Fastbreak '98	21	PlayStation	L	6
NBA Hangtime	12	Nintendo 64	L	4
NBA Hangtime	Kód-X	Nintendo 64	SOS	4
NBA Hoopz	30	Dreamcast	I	37
NBA Jam '99	Kód-X	Nintendo 64	SOS	17
NBA Live 2001	6	PlayStation	I	35
NBA Live 2001	14	PlayStation 2	I	38
NBA Live '99	8	PlayStation	I	12
Need for Speed II	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Need for Speed III	16	PlayStation	L	5

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
Need for Speed III	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Need for Speed III	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Need for Speed Road Challenge	20	PlayStation	L	16
Need for Speed Road Challenge	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Need for Speed: Porsche Unleashed	9	PlayStation	L	29
Need for Speed: Porsche Unleashed	48	PlayStation	SOS	31
Newman Haas Racing	13	PlayStation	I	6
N-Gen Racing	19	PlayStation	L	29
N-Gen Racing	48	PlayStation	SOS	31
NHL 2000	10	PlayStation	L	21
NHL 2K	40	Dreamcast	I	38
NHL '98	Kód-X	PlayStation	SOS	2
NHL '98	17	PlayStation	I	2
NHL '99	Kód-X	Nintendo 64	SOS	11
NHL '99	Kód-X	PlayStation	SOS	11
NHL '99	18	PlayStation	L	11
NHL '99	Kód-X	PlayStation	SOS	12
NHL '99	31	Nintendo 64	L	12
NHL Breakaway '98	22	Nintendo 64	L	5
NHL Powerplay '98	23	PlayStation	I	7
Nightmare Creatures	5	PlayStation	I	1
Nightmare Creatures	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Nightmare Creatures	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Nightmare Creatures	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Nightmare Creatures	Kód-X	Nintendo 64	SOS	17
Nightmare Creatures	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Nightmare Creatures II	28	PlayStation	L	29
Nightmare Creatures II	48	PlayStation	SOS	31
Nightmare Creatures II	34	Dreamcast	SOS	32
Nightmare Creatures II	40	Dreamcast	I	35
Ninja	4	PlayStation	L	11
Ninja	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Ninja	Kód-X	PlayStation	SOS	20
No Fear Downhill Mountain Biking	6	PlayStation	L	26
Note, The	11	PlayStation	I	2
Novastorm	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Nuclear Strike	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Nuclear Strike 64	38	Nintendo 64	L	28
O.D.T.	8	PlayStation	L	11
O.D.T.	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Oddworld: Abe's Exoddus	24	PlayStation	L	11
Oddworld: Abe's Exoddus	Kód-X	PlayStation	SOS	14
Oddworld: Abe's Exoddus	Kód-X	PlayStation	V	15
Oddworld: Abe's Oddysee	20	PlayStation	I	1
Oddworld: Abe's Oddysee	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Oddworld: Abe's Oddysee	Kód-X	PlayStation	V	14
Off Road Challenge	Kód-X	Nintendo 64	SOS	11
Off Road Challenge	21	Nintendo 64	I	11
Oh No, More Lemmings	10	PlayStation	L	17
Omega Boost	14	PlayStation	I	19
Omikron: The Nomad Soul	40	Dreamcast	V	37
Omikron: The Nomad Soul	27	Dreamcast	V	38
One	3	PlayStation	E	2
One	11	PlayStation	L	4
One	Kód-X	PlayStation	SOS	4
One	Kód-X	PlayStation	SOS	6
One	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Option Tuning Car Battle 2	13	PlayStation	I	26
Option Tuning Car Battle Spec-R	32	PlayStation	I	31
Overblood 2	28	PlayStation	L	25
Overboard!	13	PlayStation	I	4
Overboard!	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Pac-Man World	14	PlayStation	L	21
Pandemonium	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Pandemonium 2	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Pandemonium 2	15	PlayStation	I	2
Pandemonium 2	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Panzer Front	44	Dreamcast	I	36
Panzer Front	12	PlayStation	L	39
Parappa the Rapper	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Parappa the Rapper	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Parasite Eve	Kód-X	PlayStation	V	17
Parasite Eve	18	PlayStation	V	17
Parasite Eve	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Parasite Eve II	18	PlayStation	V	31
Pax Corpus	18	PlayStation	I	4
Pax Corpus	Kód-X	PlayStation	SOS	14
Peak Performance	8	PlayStation	I	2
Peak Performance	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Pen Pen Tricelion	16	Dreamcast	I	17
Penny Racers	24	Nintendo 64	L	15
Perfect Assasin	8	PlayStation	I	9
Perfect Dark	42	Nintendo 64	L	30
Perfect Weapon	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Persona 2: Eternal Punishment	4	PlayStation	L	36
PGA Tour '98	28	PlayStation	I	8
Phantasy Star Online	32	Dreamcast	L	36
Pilotwings 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	4
Pipemania 3D	14	PlayStation	I	37
Pitfall 3D	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Pitfall 3D	18	PlayStation	V	6
Pitfall: Beyond the Jungle	Kód-X	GBC	SOS	15
Plasma Sword	28	Dreamcast	SOS	34
Plasma Sword	43	Dreamcast	I	34
PlayStation 2	20	PlayStation 2	L	33
Pocket Bomberman	Kód-X	GBC	SOS	15
Pocket Fighter	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Pocket Fighter	22	PlayStation	I	12
Pod: Speedzone	36	Dreamcast	I	36
Po'ed	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Point Blank	13	PlayStation	L	7
Point Blank	Kód-X	PlayStation	SOS	7

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
Point Blank 2	11	PlayStation	L	20
Pokémon Snap	44	Nintendo 64	L	32
Pokémon Stadium	44	Nintendo 64	L	31
Pokémon Stadium	48	Nintendo 64	SOS	31
Pool Hustler	6	PlayStation	I	17
Pool Hustler	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Pool Shark	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Populous - The Beginning	4	PlayStation	L	15
Populous - The Beginning	Kód-X	PlayStation	SOS	21
Porsche Challenge	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Power Rangers Lightspeed Rescue	27	PlayStation	I	33
Power Rangers Lightspeed Rescue	27	PlayStation	SOS	37
Powerboat Racing	5	PlayStation	I	5
Powerboat Racing	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Powerstone	40	Dreamcast	I	39
Poy Poy	11	PlayStation	I	8
Poy Poy	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Premier Manager '98	10	PlayStation	I	9
Prince Naseem Boxing	11	PlayStation	I	34
Pro Pinball: Big Race USA	8	PlayStation	L	15
Pro Pinball: Fantastic Journey	16	PlayStation	L	27
Pro Pinball: Time Shock!	23	PlayStation	I	4
Psybadek	13	PlayStation	L	15
Psybadek	Kód-X	PlayStation	SOS	15
Psybadek	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Psychic Force 2012	41	Dreamcast	I	33
Puma Street Soccer	16	PlayStation	I	18
Puma Street Soccer	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Puzz Loop	33	PlayStation	I	31
Q*bert	30	Dreamcast	I	37
Quake	19	Saturn	I	2
Quake	14	Nintendo 64	L	6
Quake	Kód-X	Nintendo 64	SOS	6
Quake	36	Dreamcast	I	34
Quake II	Kód-X	Nintendo 64	SOS	19
Quake II	22	PlayStation	L	19
Quake II	28	Nintendo 64	L	19
Quake II	Kód-X	Nintendo 64	SOS	23
Quake III Arena	28	Dreamcast	SOS	34
Quake III Arena	37	Dreamcast	I	34
Quake III Revolution	35	PlayStation 2	L	40
R/C Stuntcopter	24	PlayStation	L	23
Radikal Bikers	31	PlayStation	I	32
Rage Racer	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Rage Racer	Kód-X	PlayStation	SOS	9
Railroad Tycoon II	16	PlayStation	I	37
Rainbow Cotton	41	Dreamcast	I	38
Rainbow Six	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Rainbow Six	Kód-X	Nintendo 64	SOS	23
Rainbow Six	26	PlayStation	L	23
Rainbow Six	Kód-X	PlayStation	SOS	25
Rainbow Six	34	Nintendo 64	L	28
Rainbow Six	43	Dreamcast	I	32
Rainbow Six	28	Dreamcast	SOS	34
Rainbow Six: Rogue Spear	33	Dreamcast	I	35
Rainbow Six: Rogue Spear	11	PlayStation	I	39
Rainbow Six: Rogue Spear	29	PlayStation	SOS	40
Rakuga Kids	28	Nintendo 64	L	20
Rally Cross	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Rally Cross 2	15	PlayStation	L	13
Rally Cross 2	Kód-X	PlayStation	SOS	15
Rally de Europe	22	PlayStation	I	31
Rally Masters	10	PlayStation	L	29
Rampage 2: Universal Tour	Kód-X	Nintendo 64	SOS	18
Rampage Through Time	10	PlayStation	I	30
Rampage World Tour	15	PlayStation	I	3
Rampage World Tour	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Rampage World Tour	20	Nintendo 64	I	7
Rascal	8	PlayStation	L	5
Rascal	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Rats!	19	GBC	I	14
Rats!	Kód-X	GBC	SOS	15
Ray Crisis	27	PlayStation	L	29
Rayman	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Rayman	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Rayman 2	30	Nintendo 64	L	22
Rayman 2	4	PlayStation	I	32
Rayman 2	39	Dreamcast	I	32
Raystorm	28	PlayStation	I	6
RC de Go!	9	PlayStation	I	35
Ready 2 Rumble	6	PlayStation	L	23
Ready 2 Rumble	Kód-X	Nintendo 64	SOS	23
Ready 2 Rumble Round 2	30	Dreamcast	SOS	33
Ready 2 Rumble Round 2	29	Nintendo 64	SOS	34
Ready 2 Rumble Round 2	42	Dreamcast	I	34
Rebel Assault	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Rebel Assault II	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Reboot	4	PlayStation	E	5
Reboot	11	PlayStation	I	6
Reboot	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Record of Lodoss War	36	Dreamcast	L	38
Red Dog	40	Dreamcast	L	29
Redline Racer	38	Dreamcast	I	37
Rescue Shot	22	PlayStation	L	28
Resdent Evil 2	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Resdent Evil 2	24	PlayStation	V	6
Resdent Evil 2	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Resident Evil	20	Saturn	I	1
Resident Evil 2	3	PlayStation	E	2
Resident Evil 2	30	Nintendo 64	E	21
Resident Evil 2	30	Nintendo 64	L	25
Resident Evil 2	Kód-X	Nintendo 64	SOS	26

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
Resident Evil 2	41	Dreamcast	I	29
Resident Evil 2	48	Nintendo 64	SOS	31
Resident Evil 3	Kód-X	PlayStation	V	26
Resident Evil 3	28	PlayStation	L	26
Resident Evil 3	41	Dreamcast	I	38
Resident Evil Code: Verónica	38	Dreamcast	V	30
Resident Evil Survivor	17	PlayStation	L	28
Resident Evil: Director's Cut	Kód-X	PlayStation	V	19
Resident Evil: Director's Cut	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Re-Volt	26	Nintendo 64	L	20
Re-Volt	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Re-Volt	Kód-X	Nintendo 64	SOS	23
Re-Volt	43	Dreamcast	SOS	28
Re-Volt	43	Dreamcast	I	34
Ridge Racer	31	Nintendo 64	E	21
Ridge Racer 64	45	Nintendo 64	I	30
Ridge Racer Type 4	14	PlayStation	L	16
Ridge Racer Type 4	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Ridge Racer V	21	PlayStation 2	I	35
Rippin Riders	31	Dreamcast	I	37
Rival Schools	20	PlayStation	L	13
Rival Schools 2	40	Dreamcast	I	36
Road Rash 3D	26	PlayStation	L	7
Road Rash 3D	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Road Rash 64	34	Nintendo 64	SOS	32
Road Rash: Jailbreak	23	PlayStation	L	26
Robotron 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Robotron 64	28	Nintendo 64	I	7
Rock 'n' Roll Racing 2	20	PlayStation	I	3
Rogue Trip	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Rogue Trip	20	PlayStation	I	12
Roland Garros French Open 2001	14	PlayStation	I	40
Rollcage	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Rollcage	25	PlayStation	I	18
Rollcage Stage II	4	PlayStation	L	27
Rollcage Stage II	Kód-X	PlayStation	SOS	27
Ronaldo V-Football	22	PlayStation	I	30
Ronin Blade	Kód-X	PlayStation	V	25
Ronin Blade	26	PlayStation	L	25
Rosco McQueen	15	PlayStation	I	3
Rosco McQueen	Kód-X	PlayStation	SOS	7
R-Types	6	PlayStation	L	10
R-Types	Kód-X	PlayStation	SOS	12
R-Types	Kód-X	PlayStation	SOS	15
R-Types Delta	7	PlayStation	L	14
R-Types Delta	Kód-X	PlayStation	SOS	15
Rugrats	10	PlayStation	L	16
Rugrats: Scavengers Hunt	Kód-X	Nintendo 64	SOS	25
Rugrats: Treasure Hunt	29	Nintendo 64	L	23
Runabout	13	PlayStation	I	38
Running Wild	11	PlayStation	L	14
Running Wild	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Running Wild	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Rush 2: Extreme Racing USA	Kód-X	Nintendo 64	SOS	17
Rushdown	Kód-X	PlayStation	SOS	23
S.C.A.R.S.	9	PlayStation	L	9
S.C.A.R.S.	Kód-X	PlayStation	SOS	11
S.C.A.R.S.	Kód-X	Nintendo 64	SOS	15
S.C.A.R.S.	Kód-X	PlayStation	SOS	18
S.C.A.R.S.	Kód-X	Nintendo 64	SOS	23
Saga Frontier 2	24	PlayStation	L	26
Samba de Amigo 2000	40	Dreamcast	I	38
Samurai Showdown: Warriors Rage 2	14	PlayStation	I	27
San Francisco Rush	14	Nintendo 64	I	3
San Francisco Rush	Kód-X	Nintendo 64	SOS	3
San Francisco Rush	11	PlayStation	I	12
San Francisco Rush	Kód-X	PlayStation	SOS	12
San Francisco Rush 2049	30	Dreamcast	SOS	33
San Francisco Rush 2049	30	Nintendo 64	SOS	33
Scooby-Doo! Classic Creepy Capers	22	Nintendo 64	SOS	37
Sega Dreamcast	15	Dreamcast	L	17
Sega Dreamcast Internet trükkök	28	Dreamcast	L	37
SEGA Extreme Sports	38	Dreamcast	L	33
SEGA GT: Euro Edition	37	Dreamcast	I	36
Sega Rally 2	17	Dreamcast	I	17
Sega Rally 2	28	Dreamcast	SOS	34
Seirei Songs	35	PlayStation	I	31
Sentinel Returns	12	PlayStation	L	15
Shadow Gunner	7	PlayStation	L	9
Shadow Gunner	Kód-X	PlayStation	SOS	14
Shadow Madness	27	PlayStation	L	26
Shadow Master	9	PlayStation		3
Shadow Master	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Shadowman	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Shadowman	32	Nintendo 64	L	20
Shadowman	12	PlayStation	L	21
Shadowman	41	Dreamcast	I	33
Shanghai True Valor	11	PlayStation	L	17
Shao Lin	13	PlayStation	L	25
Sheep	20	PlayStation	L	34
Shenmue	32	Dreamcast	V	34
Shenmue	30	Dreamcast	V	35
Silent Hill	12	PlayStation	L	18
Silent Hill	Kód-X	PlayStation	V	18
Silent Hill	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Silent Hill	Kód-X	PlayStation	SOS	21
Silent Scope	32	Dreamcast	I	33
Silpheed	21	PlayStation 2	I	39
Silver	38	Dreamcast	I	32
Sim City 2000	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Simpsons Wrestling, The	7	PlayStation	I	39
Simpsons Wrestling, The	29	PlayStation	SOS	40

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
Skull Monkeys	8	PlayStation	L	4
Skull Monkeys	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Skull Monkeys	Kód-X	PlayStation	SOS	6
Sky Odyssey	18	PlayStation 2	I	39
Slave Zero	30	Dreamcast	SOS	33
Slave Zero	40	Dreamcast	I	33
Sled Storm	21	PlayStation	I	20
Small Soldiers	10	PlayStation	I	11
Small Soldiers	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Small Soldiers	Kód-X	PlayStation	SOS	14
Smuggler's Run	22	PlayStation 2	I	39
Smurfs, The	21	PlayStation	L	24
Smurfs, The	Kód-X	PlayStation	SOS	26
Sno Cross Championship Racing	41	Dreamcast	I	36
Snow Racer '98	10	PlayStation	I	6
Snowboard Kids	7	Nintendo 64	L	4
Snowboard Kids	Kód-X	Nintendo 64	SOS	5
Snowboard Kids	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
Sonic Adventure	16	Dreamcast	I	17
Sonic Adventure	38	Dreamcast	I	36
Sonic Shuffle	34	Dreamcast	I	38
Soul Calibur	30	Dreamcast	L	28
Soul Calibur	42	Dreamcast	SOS	28
Soul Fighter	43	Dreamcast	SOS	28
South Park	Kód-X	Nintendo 64	SOS	17
South Park	9	PlayStation	L	22
South Park	Kód-X	PlayStation	SOS	25
South Park Rally	41	Dreamcast	I	35
Soviet Strike	Kód-X	PlayStation	SO	1
Space Debris	21	PlayStation	L	25
Space Station: Silicon Valley	26	Nintendo 64	L	12
Space Station: Silicon Valley	Kód-X	Nintendo 64	SOS	14
Spawn	5	PlayStation	E	4
Spawn	7	PlayStation	I	6
Spawn	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Spawn: In the Demon's Hand	37	Dreamcast	I	31
Spec Ops	16	PlayStation	L	26
Spec Ops II: Omega Squad	32	Dreamcast	I	35
Speed Devils	43	Dreamcast	SOS	28
Speed Devils	28	Dreamcast	SOS	34
Speed Devils	40	Dreamcast	I	35
Speed Freaks	26	PlayStation	I	19
Speedster	28	PlayStation	I	4
Spice World	15	PlayStation	I	7
Spice World	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Spider-Man	8	PlayStation	L	32
Spider-Man	35	PlayStation	SOS	32
Spider-Man	29	Dreamcast	SOS	40
Spider-Man	39	Dreamcast	I	40
Sports Car GT	8	PlayStation	L	14
Sports Jam	41	Dreamcast	I	39
Spyro the Dragon	10	PlayStation	L	10
Spyro the Dragon	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Spyro the Dragon	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Spyro the Dragon	Kód-X	PlayStation	SOS	15
Spyro the Dragon	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Spyro the Dragon 2: Gateway to Glimmer	8	PlayStation	L	21
Spyro the Dragon 2: Gateway to Glimmer	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Spyro the Dragon 2: Gateway to Glimmer	32	PlayStation	SOS	33
Spyro the Dragon 3: Year of the Dragon	6	PlayStation	L	33
Spyro the Dragon 3: Year of the Dragon	29	PlayStation	SOS	34
Spyro the Dragon 3: Year of the Dragon	27	PlayStation	SOS	37
Spyro the Dragon interjú	12		Interjú	10
SSX	21	PlayStation 2	I	38
Star Gladiator	20	PlayStation	I	1
Star Ixiom	26	PlayStation	L	26
Star Ocean: The Second Story	8	PlayStation	L	26
Star Ocean: The Second Story	Kód-X	PlayStation	SOS	26
Star Trek Invasion	11	PlayStation	I	32
Star Trek Invasion	29	PlayStation	SOS	34
Star Wars Demolition	22	PlayStation	I	34
Star Wars Demolition	28	Dreamcast	SOS	34
Star Wars Demolition	29	PlayStation	SOS	34
Star Wars Episode I Racer	43	Dreamcast	I	33
Star Wars Episode I: Jedi Power Battles	10	PlayStation	L	28
Star Wars Episode I: Jedi Power Battles	30	Dreamcast	SOS	33
Star Wars Episode I: Jedi Power Battles	42	Dreamcast	I	33
Star Wars Episode I: The Phantom Menace	22	PlayStation	L	20
Star Wars Episode I: The Phantom Menace	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Star Wars Episode I: The Phantom Menace	Kód-X	PlayStation	SOS	27
Star Wars Starfighter	19	PlayStation 2	I	39
Star Wars: Episode I - Battle for Naboo	22	Nintendo 64	SOS	37
Star Wars: Episode I Racer	Kód-X	Nintendo 64	SOS	18
Star Wars: Episode I Racer	30	Nintendo 64	L	18
Star Wars: Masters of Teras Kasi	6	PlayStation	L	5
Star Wars: Masters of Teras Kasi	Kód-X	PlayStation	SOS	5
Star Wars: Rogue Squadron	Kód-X	Nintendo 64	SOS	14
Star Wars: Rogue Squadron	24	Nintendo 64	L	14
Star Wars: Rogue Squadron	Kód-X	Nintendo 64	SOS	19
Star Wars: Shadow of the Empire	Kód-X	Nintendo 64	SOS	2
Starlancer	41	Dreamcast	I	39
Starshot: Space Circus Fever	27	Nintendo 64	L	15
Steel Reign	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Steel Reign	20	PlayStation	L	4
Streak	23	PlayStation	I	12
Street Fighter Collection	6	PlayStation	L	9
Street Fighter Collection	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Street Fighter Collection 2	5	PlayStation	I	17
Street Fighter Ex 2 Plus	12	PlayStation	I	27
Street Fighter EX plus Alpha	6	PlayStation	I	2
Street Fighter EX plus Alpha	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Street Fighter Vs. Marvel Super Heroes	5	PlayStation	I	17
Street Fighter Vs. Marvel Super Heroes	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Street SkBer	4	PlayStation	L	16

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
Street SkBer	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Street SkBer 2	Kód-X	PlayStation	SOS	27
Strider 1-2	7	PlayStation	I	31
Submarine Commander	6	PlayStation	I	39
Suikoden II	7	PlayStation	L	25
Suikoden II	Kód-X	PlayStation	V	25
Super Mario Advance	45	GBA	I	40
Super Match Soccer	23	PlayStation	I	7
Super Pang Collection	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Super Pang Collection	28	PlayStation	I	8
Super Street Fighter 2X	41	Dreamcast	I	39
Superbike 2000	7	PlayStation	L	28
Supercross 2000	Kód-X	Nintendo 64	SOS	25
Supercross 2000	31	Nintendo 64	L	26
Supercross 2000	14	PlayStation	I	28
Supercross Circuit	12	PlayStation	I	28
Superman	Kód-X	Nintendo 64	SOS	19
Superman	32	Nintendo 64	I	19
Surf Riders	31	PlayStation	I	32
Surf Rocket Racers	32	Dreamcast	I	38
Suzuki Allstar Extreme Racing	40	Dreamcast	I	33
Swagman	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Sword of Berserk	38	Dreamcast	L	29
Sword of Berserk	48	Dreamcast	SOS	31
Sydney 2000	28	PlayStation	L	32
Syphon Filter	14	PlayStation	V	18
Syphon Filter	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Syphon Filter	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Syphon Filter	8	PlayStation	L	27
Syphon Filter 2	Kód-X	PlayStation	V	27
Syphon Filter 2	Kód-X	PlayStation	SOS	27
T'ai Fu	20	PlayStation	L	14
T'ai Fu	Kód-X	PlayStation	SOS	15
T'ai Fu	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Tarzan	9	PlayStation	I	20
Tarzan	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Tarzan	31	Nintendo 64	SOS	33
Taxi 2	39	Dreamcast	I	39
Team Buddies	29	PlayStation	L	33
Team Buddies	27	PlayStation	SOS	37
Tech Romancer	40	Dreamcast	I	35
Tekken 3	20	PlayStation	L	8
Tekken Tag Tournament	20	PlayStation 2	I	35
Tenchu	26	PlayStation	L	10
Tenchu	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Tenchu	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Tenchu 2	12	PlayStation	L	31
Tenchu 2	48	PlayStation	SOS	31
Tenchu: Shinobi-Hyakusen	27	PlayStation	I	32
Terracon	31	PlayStation	L	31
Test Drive 4	4	PlayStation	I	2
Test Drive 4	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Test Drive 4	Kód-X	PlayStation	SOS	4
Test Drive 4X4	6	PlayStation	L	11
Test Drive 4X4	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Test Drive 5	7	PlayStation	L	11
Test Drive 5	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Test Drive 6	11	PlayStation	I	30
Test Drive 6	48	PlayStation	SOS	31
Test Drive 6	30	Dreamcast	SOS	33
Test Drive 6	40	Dreamcast	I	33
Test Drive Off-Road 3	12	PlayStation	L	23
Test Drive V-Rally 2	39	Dreamcast	L	29
Test Drive V-Rally 2	40	Dreamcast	I	36
Tetris Plus	28	PlayStation	I	8
Tetris Plus	Kód-X	PlayStation	SOS	9
Tetrisphere	14	Nintendo 64	L	5
Tetrisphere	Kód-X	Nintendo 64	SOS	5
The Granstream Saga	12	PlayStation	L	14
The World is Not Enough	18	PlayStation	L	33
Theme Hospital	10	PlayStation	L	4
Theme Hospital	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Theme Park	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Theme Park World	14	PlayStation	L	29
This is Football	14	PlayStation	L	22
This is Football	Kód-X	PlayStation	SOS	24
This is Football 2	16	PlayStation	I	35
This is Football 2	29	PlayStation	SOS	40
Thrasher: Skate and Destroy	4	PlayStation	L	26
Thrasher: Skate and Destroy	Kód-X	PlayStation	SOS	26
Tiger Woods '99	9	PlayStation	L	15
Tigershark	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Time Crisis	4	PlayStation	L	1
Time Crisis	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Time Crisis	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Time Crisis: Project Titan	6	PlayStation	I	37
Tiny Tank	12	PlayStation	L	13
Tiny Tank	Kód-X	PlayStation	SOS	27
Tiny Tank	35	PlayStation	SOS	32
Tiny Toon Adventures: Buster and the Beanstalk	13	PlayStation	L	23
TNN Motorsport Hardcore TR	32	PlayStation	I	31
TOCA - Touring Car Championship	7	PlayStation	I	2
TOCA - Touring Car Championship	Kód-X	PlayStation	SOS	2
TOCA - Touring Car Championship	Kód-X	PlayStation	SOS	21
TOCA - World Touring Cars	28	PlayStation	L	31
TOCA - World Touring Cars	32	PlayStation	SOS	33
TOCA 2 - Touring Cars	10	PlayStation	L	13
TOCA 2 - Touring Cars	Kód-X	PlayStation	SOS	14
TOCA 2 - Touring Cars	Kód-X	PlayStation	SOS	21
Toge Max 2	15	PlayStation	L	26
Tokyo Xtreme Racer 2	31	Dreamcast	I	36
Tom & Jerry in House Trap	5	PlayStation	I	35
Tomb Raider	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Tomb Raider	Kód-X	PlayStation	SOS	20

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
Tomb Raider Chronicles	4	PlayStation	V	34
Tomb Raider Chronicles	29	PlayStation	SOS	34
Tomb Raider Chronicles	22	PlayStation	V	35
Tomb Raider Chronicles	41	Dreamcast	I	39
Tomb Raider II	13	PlayStation	I	2
Tomb Raider II	Kód-X	PlayStation	SOS	3
Tomb Raider II	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Tomb Raider III	16	PlayStation	V	12
Tomb Raider III	Kód-X	PlayStation	SOS	12
Tomb Raider III	Kód-X	PlayStation	V	13
Tomb Raider III	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Tomb Raider: The Last Revelation	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Tomb Raider: The Last Revelation	Kód-X	PlayStation	V	24
Tomb Raider: The Last Revelation	24	PlayStation	L	24
Tomb Raider: The Last Revelation	Kód-X	PlayStation	V	25
Tomb Raider: The Last Revelation	Kód-X	PlayStation	V	26
Tomb Raider: The Last Revelation	42	Dreamcast	I	34
Tomb Raider: The Last Revelation	22	Dreamcast	SOS	37
Tomba! 2	14	PlayStation	I	30
Tombi!	Kód-X	PlayStation	V	7
Tombi!	30	PlayStation	L	7
Tombi!	Kód-X	PlayStation	SOS	9
Tombi!	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Tombi! 2	48	PlayStation	SOS	31
Tommi Makinen Rally	18	PlayStation	I	8
Tommi Makinen Rally	Kód-X	PlayStation	SOS	9
Tomorrow Never Dies	22	PlayStation	L	24
Tomorrow Never Dies	Kód-X	PlayStation	SOS	25
Tonic Trouble	Kód-X	Nintendo 64	SOS	23
Tonic Trouble	33	Nintendo 64	I	23
Tony Hawk's Pro Skater 2	12	PlayStation	I	32
Tony Hawk's Pro Skater 2	32	PlayStation	SOS	33
Tony Hawk's Pro Skater 2	28	Dreamcast	SOS	34
Tony Hawk's Pro Skater 2	41	Dreamcast	I	35
Tony Hawk's Skateboarding	10	PlayStation	I	20
Tony Hawk's Skateboarding	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Top Gear Overdrive	Kód-X	Nintendo 64	SOS	15
Top Gear Overdrive	25	Nintendo 64	L	15
Top Gear Rally	16	Nintendo 64	L	2
Top Gear Rally	Kód-X	Nintendo 64	SOS	3
Torc: Legend of the Ogre Crown	8	PlayStation	I	39
Toshinden 3	28	PlayStation	I	3
Toshinden 4	17	PlayStation	I	31
Total NBA '98	15	PlayStation	I	7
Total NBA '98	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Toy Commander	43	Dreamcast	SOS	28
Toy Commander	38	Dreamcast	L	31
Toy Racer	35	Dreamcast	I	38
Toy Story 2	16	PlayStation	L	24
Toy Story 2	Kód-X	Nintendo 64	SOS	26
Toy Story 2	32	Nintendo 64	L	26
Toy Story 2	31	Nintendo 64	SOS	33
Transformers: Beast Wars	8	PlayStation	I	30
Trap Runner	15	PlayStation	I	19
Trap Runner	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Treasures of the Deep	12	PlayStation	L	7
Trickstyle	43	Dreamcast	SOS	28
Trickstyle	40	Dreamcast	I	39
Tunguska: Legend of Faith	6	PlayStation	I	36
Turok 2: Seeds of Evil	Kód-X	Nintendo 64	SOS	14
Turok 2: Seeds of Evil	19	GBC	I	14
Turok 2: Seeds of Evil	22	Nintendo 64	L	14
Turok 2: Seeds of Evil	Kód-X	Nintendo 64	SOS	17
Turok 3: Shadow of Oblivion	29	Nintendo 64	SOS	34
Turok: Rage Wars	29	Nintendo 64	L	24
Turok: The Dinosaur Hunter	Kód-X	Nintendo 64	SOS	5
Turok: The Dinosaur Hunter	36	Nintendo 64	I	7
Twisted Metal 2	Kód-X	PlayStation	SOS	1
Twisted Metal 4	7	PlayStation	I	30
Typing of the Dead, The	22	Dreamcast	SOS	37
UEFA Champions League Season '99/00	31	PlayStation	L	29
UEFA Euro 2000	30	PlayStation	L	30
UEFA Striker	36	Dreamcast	L	35
Um Jammer Lammy	11	PlayStation	L	24
Undercover AD 2025 Kei	39	Dreamcast	L	36
Unholy War, The	26	PlayStation	L	11
Unholy War, The	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Unreal Tournament	38	Dreamcast	L	38
Uprising X	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Urban Chaos	Kód-X	PlayStation	V	27
Urban Chaos	Kód-X	PlayStation	SOS	27
Urban Chaos	25	PlayStation	L	27
Urban Chaos	33	Dreamcast	I	37
V2000	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Vagrant Story	4	PlayStation	L	29
Vampire Hunter D	28	PlayStation	L	28
Vampires Countdown	6	PlayStation	I	32
Vandal Hearts II	10	PlayStation	L	25
Vanishing Point	29	Dreamcast	I	36
Vanishing Point	10	PlayStation	I	37
V-Ball	13	PlayStation	I	19
Vib-Ribbon	27	PlayStation	I	31
Victory Boxing 2	6	PlayStation	L	16
Victory Boxing 2	Kód-X	PlayStation	SOS	17
Viewpoint	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Vigilante 8	8	PlayStation	L	8
Vigilante 8	Kód-X	PlayStation	SOS	8
Vigilante 8	Kód-X	Nintendo 64	SOS	17
Vigilante 8	28	Nintendo 64	L	18
Vigilante 8	Kód-X	PlayStation	SOS	20
Vigilante 8 2nd Offense	9	PlayStation	L	25
Vigilante 8 2nd Offense	Kód-X	PlayStation	SOS	26
Vigilante 8 2nd Offense	Kód-X	Nintendo 64	SOS	26
Vigilante 8 2nd Offense	Kód-X	PlayStation	SOS	27

Név	Old.	Format	Rovat	Megj.
Vigilante 8 2nd Offense	32	Nintendo 64	L	27
Vigilante 8 2nd Offense	43	Dreamcast	SOS	28
Viper	8	PlayStation	I	9
Virtua Fighter 3TB	16	Dreamcast	I	17
Virtua Fighter 3TB	43	Dreamcast	SOS	28
Virtua Tennis	40	Dreamcast	I	34
Virtual Chess 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	9
Virtual Chess 64	17	Nintendo 64	L	9
Virtual Pool 64	24	Nintendo 64	L	16
Virtual Pool 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	17
Virus	13	PlayStation	I	20
Viva Football	8	PlayStation	L	16
V-Rally	Kód-X	PlayStation	SOS	2
V-Rally 2	4	PlayStation	L	19
V-Rally 2	Kód-X	PlayStation	SOS	19
V-Rally 2	Kód-X	PlayStation	SOS	20
V-Rally 2	48	Dreamcast	SOS	31
V-Rally Edition '99	23	Nintendo 64	L	13
V-Rally Edition '99	Kód-X	Nintendo 64	SOS	15
Vs.	26	PlayStation	I	8
Wacky Races	34	Dreamcast	SOS	32
Wacky Races	22	PlayStation	I	33
War Games	4	PlayStation	E	4
War Games	32	PlayStation	L	7
War Games	Kód-X	PlayStation	SOS	9
War Games	Kód-X	PlayStation	SOS	20
War Gods	Kód-X	Nintendo 64	SOS	2
War Gods	17	Nintendo 64	L	4
War Gods	Kód-X	PlayStation	SOS	7
Warcraft II	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Warcraft II	28	PlayStation	I	4
Warioland II	21	GBC	I	15
Warm-Up! GP 2001	15	PlayStation	I	37
Wartris	15	PlayStation	L	25
Warzone 2100	Kód-X	PlayStation	SOS	19
Warzone 2100	16	PlayStation	L	21
Wayne Gretzky's 3D Hockey	14	Nintendo 64	L	7
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Kód-X	Nintendo 64	SOS	7
WCW Nitro	11	PlayStation	I	8
WCW Nitro	Kód-X	PlayStation	SOS	8
WCW nWo Thunder	7	PlayStation	L	16
WCW Vs. nWo	12	Nintendo 64	L	6
Wetrix	10	Nintendo 64	L	8
Wetrix	Kód-X	Nintendo 64	SOS	8
Wild 9	5	PlayStation	E	3
Wild 9	14	PlayStation	L	11
Wild 9	Kód-X	PlayStation	SOS	11
Wild 9	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Wild Arms	12	PlayStation	L	16
Wild Arms	Kód-X	PlayStation	V	16
Wild Metal	43	Dreamcast	SOS	28
Wild Wild Racing	20	PlayStation 2	I	39
Wing Over 2	10	PlayStation	L	26
Wipeout	Kód-X	PlayStation	SOS	9
Wipeout 2097	Kód-X	PlayStation	SOS	9
Wipeout 3	11	PlayStation	L	21
Wipeout 3	Kód-X	PlayStation	SOS	21
Wipeout 3: Special Edition	30	PlayStation	I	31
Wipeout 64	22	Nintendo 64	I	13
World Cup '98	4	PlayStation	E	6
World Cup '98	8	Nintendo 64	L	7
World Cup '98	8	Nintendo 64	L	7
World Cup '98	Kód-X	Nintendo 64	SOS	8
World Driver Championship	Kód-X	Nintendo 64	SOS	26
World's Scariest Police Chases	18	PlayStation	V	40
Worms Armageddon	14	PlayStation	L	23
Worms Pinball	10	PlayStation	L	24
Worms World Party	38	Dreamcast	L	40
Wreckin' Crew	Kód-X	PlayStation	SOS	18
Wu-Tang - Taste the Pain	16	PlayStation	L	23
Wu-Tang - Taste the Pain	Kód-X	PlayStation	SOS	25
WWF Warzone	14	Nintendo 64	L	9
WWF Warzone	Kód-X	Nintendo 64	SOS	9
Xena - Warrior Princess	24	PlayStation	L	22
Xena - Warrior Princess	Kód-X	PlayStation	SOS	23
Xena - Warrior Princess	Kód-X	Nintendo 64	SOS	24
Xena - Warrior Princess	31	Nintendo 64	L	24
Xenocracy	23	PlayStation	L	9
Xevious 3D/G	Kód-X	PlayStation	SOS	2
Xevious 3D/G	20	PlayStation	I	2
X-Files, The	4	PlayStation	L	22
X-Files, The	Kód-X	PlayStation	V	22
X-Games: Pro Boarder	9	PlayStation	I	12
X-Men Mutant Academy	16	PlayStation	I	31
X-Men Vs. Street Fighter	9	PlayStation	L	14
Xplorer 64	32	Nintendo 64	L	21
X-Squad	19	PlayStation 2	I	37
Yoshi's Story	Kód-X	Nintendo 64	SOS	5
Yoshi's Story	18	Nintendo 64	L	5
Z	36	PlayStation	I	7
Zelda - Link's Awakening DX	21	GBC	I	15
Zelda 64	Kód-X	Nintendo 64	V	13
Zelda 64	24	Nintendo 64	L	13
Zelda 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	14
Zelda 64	Kód-X	Nintendo 64	SOS	17
Zelda: Majora's Mask	31	Nintendo 64	V	35
Zelda: Majora's Mask	42	Nintendo 64	L	35
Zero Divide 2	5	PlayStation	L	10
Zombie Revenge	41	Dreamcast	I	31
Zombie Revenge	48	Dreamcast	SOS	31
Zone of Enders	36	PlayStation 2	L	40


Shadow of Memories™


576 KONZOL
LUCAS Arts
© 2001 LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC AND ITS LICENSORS. ALL RIGHTS RESERVED.

Minden gyakorlás:
A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Le, Fel, Le, Fel, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Újév:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Fel, Le, Le, Le, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Valentin nap:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Fel, Le, Le, Le, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Szent Patrik napja:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Fel, Le, Le, Le, R1, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Húsvét:
A karakterválasztó képernyőn add be Jobbra, Fel, Le, Le, Le, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Függetlenség napja:
A karakterválasztó képernyőn add be Jobbra, Fel, Le, Le, Le, R1, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Halloween:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Fel, Le, Le, Le, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Hálaadás:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Fel, Le, Le, Le, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Karácsony:
A karakterválasztó képernyőn add be Jobbra, Fel, Le, Le, Le, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Dagadt bokszoló:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Fel, Le, Le, Le, Jobbra, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Vékonyka bokszoló:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Fel, Le, Le, Le, Jobbra, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Halhatatlan bokszoló:
A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Fel, Jobbra, Le, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Buci fejek:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, R1, R1, R1 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Nagyobb kesztyűk:
A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Jobbra, Fel, Le, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Gyorsabb játékmenet:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Még gyorsabb játékmenet:
A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Balra, Le, Fel, Le, Jobbra, Jobbra, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Választható kameranézetek:
A karakterválasztó képernyőn add be az R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R2, Balra, Jobbra, Fel, Le, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Pauzáld le a játékot és válogass a megjelent 15 kameranézet közül.

Egyből az utolsó meccsnél kezdesz:
A karakterválasztó képernyőn add be az R2, Le, Jobbra, Fel, Balra, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R1, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Befejezés megmutatása:
A főmenüben add be a Jobbra, Jobbra, Jobbra, Le, R1, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Teljes Level 1 Rumble méter:
Pauzáld le a játékot és add be az R1, R2, Le, Fel, Fel, Left, R1, R1, R1, R2 kombinációt.

Teljes Level 2 Rumble méter:
Pauzáld le a játékot és add be az R1, R1, R2, Le, Fel, Fel, Balra, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt.

Teljes Level 3 Rumble méter:
Pauzáld le a játékot és add be az R2, R1, R1, R2, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R2, Balra, Jobbra, Fel, Le kombinációt.

Harcolj Freak E. Deke-ként vagy Michael Jacksonként:
A karakterválasztó képernyőn add be a R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2 kombinációt.

SILPHEED: THE LOST PLANET

Minden fegyver:
Névként add meg: GLOIRE, hogy az első pályát már mind a 9 fegyverrel tudd elkezdeni.

SMUGGLER'S RUN

Láthatatlanság:
Pauzáld le a játékot, majd add be az R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Könnyebb autók:
Pauzáld le a játékot, majd add be az L1, R1, R1, L2, R2, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Nincsen gravitáció:
Pauzáld le a játékot, majd add be az R1, R2, R1, R2, Fel, Fel, Fel kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Időgyorsítás:
Pauzáld le a játékot, majd add be az R1, L1, L2, R2, Jobbra, Jobbra, Jobbra kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Időlassítás:
Pauzáld le a játékot, majd add be az R2, L2, L1, R1, Balra, Balra, Balra kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

SSX

Cheat mód:
Az Options képernyőn tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat, majd add be a Le, Balra, Fel, Jobbra, X, Kör, Háromszög, Négyzet kombinációt. Hatására megnyílik az összes pálya, karakter, deszka és kosztüm. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Maximum tulajdonságok:
Az Options képernyőn tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat, majd add be az X, X, X, X, X, X, X, Négyzet kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Segítségek:
Az Options képernyőn tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat, majd add be a Kör, X, Kör, X, Kör, X, Kör, X kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Hatására minden pálya előtt egy segítő leírást olvashatsz el.

Futóember mód:
Az Options képernyőn tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat, majd add be a Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Háromszög, Kör, X kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Mallora speciális deszka:
Az Options képernyőn tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat, majd add be a Kör, Kör, Kör, Kör, X, Háromszög, Négyzet kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Versenyezz AAT tankként:
A főmenüben add be a Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod. A kód kikapcsolásához az alábbi kombót nyomd be: Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, Négyzet.

Versenyezz Boba Fettként:
A főmenüben add be a Négyzet, Kör, Háromszög, Kör, Négyzet kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod. A kód kikapcsolásához az alábbi kombót nyomd be: Négyzet, Kör, Kör, Négyzet.

Power Queen Amidala:
A főmenüben add be a Le, Select, Fel, Select, Balra, Jobbra, Select kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Naboo Kaadu versenyzők:
A főmenüben add be az L1, R1, L2, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Cápaversenyzők:
A főmenüben add be a Fel, Jobbra, Le, Balra, Select kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Végtelen gyorsítás:
A főmenüben add be az L1, R2, L1, R2, Négyzet, Select kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Space Freighter aréna:
A főmenüben add be az L1, R1, Select, Kör kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Arena Battle pályák:
A főmenüben add be a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Halálcsillag mód:
A főmenüben add be az R1, R1, R1, R1, Fel, Balra kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Szuper honk:
A főmenüben add be a Kör, Kör, Kör, Kör, L2, Select kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Hátrafelé versenyzel:
A főmenüben add be a L2, L2, L2, L2, Kör, Select kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Gyorsabb és kisebb versenyzők:
A főmenüben add be a L1, L1, L1, L1, R2, Négyzet kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Pörgő mód:
A főmenüben add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Balra, Fel, Le kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Alvó mód:
A főmenüben add be a Balra, Jobbra, Négyzet, Kör, L1, L2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Német nyelv:
A főmenüben add be a Select, Select, Select, L1 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Spanyol nyelv:
A főmenüben add be a Select, Select, Select, R1 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Francia nyelv:
A főmenüben add be a Select, Select, Select, R2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Olasz nyelv:
A főmenüben add be a Select, Select, Select, L2 kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Angol nyelv:
A főmenüben add be a Select, Select, Select, Kör kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Jawa nyelv:
A főmenüben add be a Select, Select, Select, Négyzet kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Battle Droid nyelv:
A főmenüben add be a Select, Select, Select, Fel kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

STAR WARS: STARFIGHTER

Cheat mód:
Kódként add meg: OVERSEER. Ezek után szinte minden csalást egyszerre élvezhetsz.

Titkos hajó a bónusz küldetésekben:
Kódként add meg: BLUENSF.

Bónusz multi-player missziók:
Kódként add meg: ANDREW.

Sérthetetlenség:
Kódként add meg: MINIME.

Rendező mód:
Kódként add meg: DIRECTOR, minekután a Selecttel választhatsz kameranézetet és az R1-el tudsz zoomolni.

Jar-Jar mód:
Kódként add meg: JARJAR, és megfordul a pilótafülke irányítása.

Kikapcsolja a műszereket:
Kódként add meg: NOHUD.

Karácsonyi videó:
Kódként add meg: WOZ.

A nap dolgozója:
Kódként add meg: JAMES.

Űrhajó és szereplőgárda fényképek:
Kódként add meg: HEROES.

Ellenséges hajók galériája:
Kódként add meg: SHIPS.

Előkészületi képek:
Kódként add meg: PLANETS.

Kép Simonról:
Kódként add meg: SIMON.

Készítő csapat fényképe:
Kódként add meg: TEAM.

Készítők listája:
Kódként add meg: CREDITS.

Alapképernyő:
Kódként add meg: SHOTS, SIZZLE, vagy HOTEL egyikét.

UNREAL TOURNAMENT

Pályaugrás:
Pauzáld le a játékot, és add be a Fel, Le, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Kör kombinációt.

Pályaválasztás:
Mentsd ki az állást, majd térj vissza a főmenübe. Válaszd a "Resume Game" opciót, majd állj rá az előbb kimentett állásodra és nyomd be a Fel, Le, Le, Fel, Balra, Fel, Jobbra, Le kombinációt.

Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot, és add be a Négyzet, Kör, Balra, Jobbra, Kör, Négyzet kombinációt.

Minden fegyver:
Pauzáld le a játékot, és add be a Balra, Kör, Jobbra, Négyzet, Jobbra, Balra kombinációt.

Maximum töltténytár:
Pauzáld le a játékot, és add be a Balra, Jobbra, Kör, Kör, Kör, Jobbra, Balra kombinációt.

Minden karakter:
Pauzáld le a játékot, és add be a Balra, Balra, Kör, Kör, Jobbra, Balra, Kör kombinációt.

Dagadék mutátor:
A címképernyőn add be a Kör, Kör, Kör, Fel, Le, Le, Fel, Kör, Kör, Kör kombinációt. Ezután válaszd a multi-player módot, majd azon belül a "Fatboy Mutator" részt.

Erő mutátor:
A címképernyőn add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör kombinációt. Ezután válaszd a multi-player módot, majd azon belül a "Stealth Mutator" részt.

Buci fejek:
A címképernyőn add be a Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kör, Kör, Kör kombinációt. Ezután válaszd a multiplayer módot, majd azon belül a "Mutators" opcióban állj rá a "Big Head" sorra és nyomj egy Jobbra, X gombsort.

WILD WILD RACING

Cheat mód:
Az Options képernyőn tartsd lenyomva a Négyzetet, majd add be a Fel, Kör, Le, Kör, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kör kombinációt. Helyes kódbevitel esetén egy Secret feliratú új ablak fog megjelenni. Menj ezután "Single Player" módba, és névnek írd be: NORTHEND. Ezek után elérhetővé válik az összes pálya és autó.

ZONE OF ENDERS

Teljes energia és tölténytár:
Pauzáld le a játékot, majd add be az L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1 kombinációt.

Versus mód:
A címképernyőn add be a Kör, X, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Le, Le, Fel, Fel kombinációt.

Egy kalandjáték mindig is szívesen látott vendég volt nálam, hisz már a témája is kecsegtetően hat rám: "kaland". A sztori, a vonalvezetés irtó sokat dobhat még egy közepesnek ható anyagon is, ám ha profi kezekbe kerül az irányítás, akár olyan szenzációs dolgok sülhetnek ki belőle, mint teszem azt a Silent Hill, amit a mai napig is egy olyan etalon, kiforrott alkotásnak tekintek, amiből sokak tanulhatnának – méltán. Nem is véletlen, hogy mennyire felvillanyozódtam, amikor meghallottam, hogy az SH mögött álló producer és alkotógárda egy új projecten dolgozik, mely igyekszik visszaadni azt az elmondhatatlan és igencsak izgalmas hangulatot, amit a program árasztott. Az eleinte még The Day of Walpurgis néven futó project aztán végleges nevet és formát talált – így kerülhetett júniusban az európai játékboltok polcaira is a Shadow of Memories.

Nem is emlékszem már mikor volt utoljára, hogy úgy igazándiból neki tudtam ülni egy játéknak, és játszani vele. Na, nem úgy, csak durr bele alapon, hanem szépen kiismerni a kezelést, élvezni a játékot, minden kötöttség nélkül. Hála a sorsnak, azonban végre itt az éjszakáim újabb elrablója...

Shadow of Memories™

ÉBREN ÁLMODOM, ÁLMODVA ÉBREDEK...

TÉNYLEG TÉNYEK

Jókora meglepetéssel hatott rám a történet abbéli alakulása (melyet jóval már a játék megjelenése előtt is tudtam), hogy a főszereplő egy meglehetősen hatásos belépővel indít: meghal. Igen, ezt jól láttátok: a játék úgy kezdődik, hogy a főhőst, Eikeot leszúrják. Innentől kezdve a sztori lényege, hogy visszafelé haladva az időben kiderítsük azt, hogy ki és miért szerette volna halálunkat. Ez két kérdést vet fel: hogyan lehet az, hogy halálunk után még is az élők teljes világát élhetjük, illetve miként vagyunk képesek utazni az időben? Az első kérdésre a választ egy misztikus személy, bizonyos Homunculus szolgáltatja, aki a affféle mindenség uraként tárul elénk: ő lesz az, aki megment minket a halál torkából, és egy lehetőséget ajánl fel: visszatérhetünk az életbe egy Digipad nevű szerkezettel, ami máris megválaszolja az időutazás kérdését, hiszen ezzel aztán mozoghatunk oda, s akkor, amikor csak akarunk.

Eike, amúgy egy barátságos fazon, a 20-as évei elején járó fiatalember, aki az átlagos emberek hétköznapjait éli, valami titokzatosság azonban mégis körülveszi. Ez csak bebizonyosodni látszik abban a kis német városban, Lebensbaumban, ahol halálát leli, és elkezdődik élete talán legnagyobb kalandja...

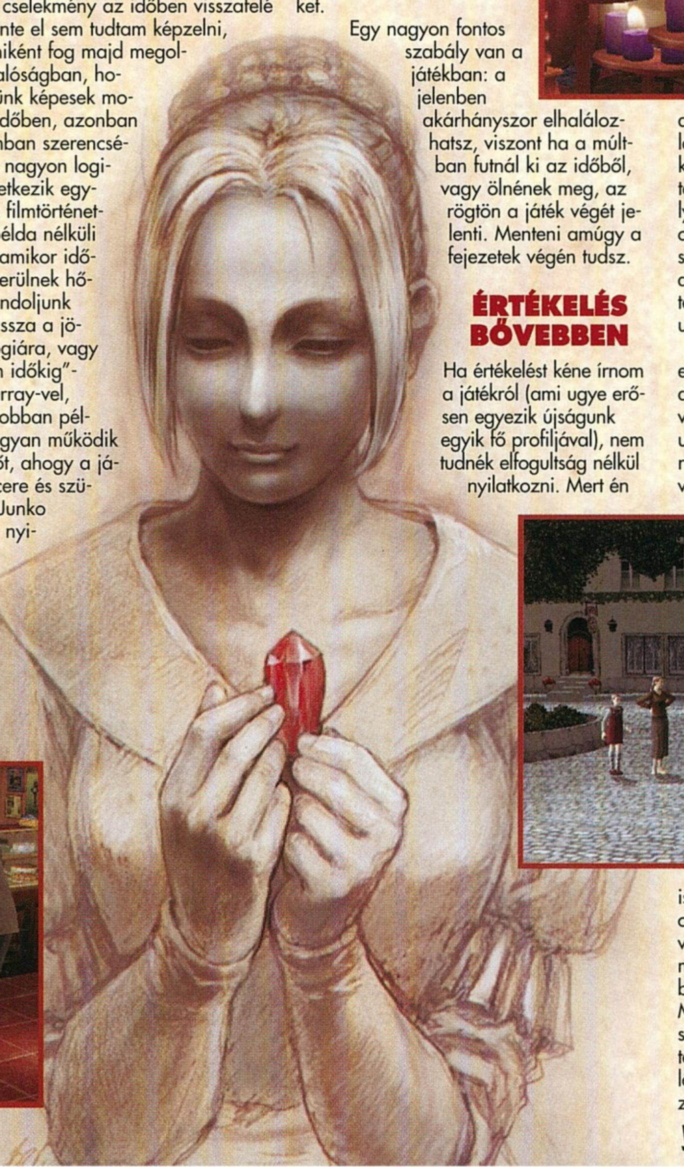
IRÁNYÍTÁSI TANÁCSOK

A játék stílusa egy olyan 3D-s kalandjáték, melyben a főszereplőt hátsó nézetből kell irányítani – legfőképp az analóg karokkal. A kamera igyekszik maradni a hátunk mögött, azonban ez nem minden esetben jön neki össze – sebaj, az R1 és L1 gombokkal ezt hamar korrigálni lehetett. Az X gomb szolgál bármilyen tárgy használatára, ezzel lehet beszélgetni is. A Négyzettel hívható elő a nálunk lévő tárgyak listája, a Háromszöggel használhatjuk a térképet, és a Körrel ugorhatunk át minden olyan jelenetet, amit már láttunk eddig. Ez egyébként egy nagyszerű újítás a hasonszőrű programokhoz képest, hiszen az újbóli végigjátszásokkor nem kell pepecselni azzal, hogy újra, és újra végignézünk egy akár 15 perces átvezető jelenetet.



IDÉTLEN IDŐKIG

A történet tehát ott kezdődik, ahol véget ér: mert a cselekmény az időben visszafelé zajlik. Eleinte el sem tudtam képzelni, hogy ez miként fog majd megoldódni a valóságban, hogyan leszünk képesek mozogni az időben, azonban a programban szerencsére minden nagyon logikusan következik egymásból. A filmtörténetben sem példa nélküli az olyan, amikor időzavarba kerülnek hőseink – gondoljunk csak a "Vissza a jövőbe" trilógiára, vagy az "Idétlen időkig"-re, Bill Murray-vel, ami a legjobban példázza, hogyan működik a játék. Sőt, ahogy a játék producere és szülőanyja – Junko Kawano – nyilatkozta, a SOM elkészítéséhez a világirodalom egyik leghíresebb műve, a Faust adta az alapötletet! Főhősünk egy csomó jelenetet többször is átél, köszönhetően annak, hogy halála után lehetősége van ismét élni. Ezáltal egy csomó jelenet már ismerős lehet, sőt: minden szereplő ugyanúgy viselkedik, csak Eike csípős, szarkasztikus megjegyzései fűszerezik kicsit a játékmenetet. Plusz csavarként ugye itt ez az időutazás is, amiben akármit csinálunk a múltban, kihatással lesz a jelenre. És, a történetben úgy haladhatunk előre, ha folyamatosan a múltban tevékenydünk, ezáltal kiderítve a misztikus eseményeket.



Egy nagyon fontos szabály van a játékban: a jelenben akárhányszor elhalálozhatsz, viszont ha a múltban futnál ki az időből, vagy ölnének meg, az rögtön a játék végét jelenti. Menteni amúgy a fejezetek végén tudsz.

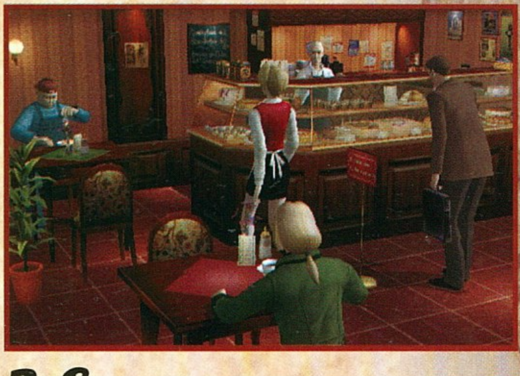
ÉRTÉKELÉS BŐVEBBEN

Ha értékelést kéne írnom a játékról (ami ugye erősen egyezik újságunk egyik fő profiljával), nem tudnék elfogultság nélkül nyilatkozni. Mert én már úgy másfél éve – az első hírek után – annak rendje és módja szerint beleszerelmesedtem a játékba. A képek, a történet, és a kikövetkeztetett játékmenet egyből belopta magát a szívembe. Tisztán emlékszem arra a napra, amikor a Shadow of Memories megérkezett végre a szerkesztőségbe, és már nyúltam is le azonnal, hogy este, a sötétben, nyugodtan vethessem bele magam az élvezetekbe. Már a főcímzene is jókora elégedettséggel töltött el, itt már éreztem: ezzel a programmal nem lehet baj. Aztán elindultam kalandozásaim útján, és valamikor úgy hajnali 4 felé esett ki a joystick a kezemből, és akkor is csak azért, mert már annyira fáradt voltam, hogy elaludtam. Aztán kábé 3 napra rá sikerült először végigmennem rajta, és a megnyerés után feltárulkozó értékelő képernyő után elkönyveltem magamban, hogy sehol sem tartok még, hisz az 5 befejezésből elértem 1-et, és az összteljesítményem sem haladta meg a 40%-ot. Persze nem volt gond újra és újra elővenni a pályákat, annál is inkább, mert a játékmenet megoldásainak köszönhetően rengeteg, de szó szerint rengeteg variáció áll rendelkezésünkre. Sokkal, de sokkal többször, mint tíz alkalommal végig kell vinnünk a játékot ahhoz, hogy minden egyes szálat lássunk a történetből, és hogy teljes képet kapjunk a történetből. És ez szerintem fantasztikus. Mondom ezt úgy, hogy 1 havi folyamatos játék után még mindig csak 89%-os szintre teljesítettem a programot. Ez persze már csak azoknak okozhat örömet, akik hozzám hasonlóan nem adják át a játékot az enyészetnek az első végigjátszás után.

A hangulat volt az első, ami megragadott, ez több mint kiváló. Bár a Silent Hill eredendően más stílusjegyekkel volt felvértezve, azért azt nem lehetne letagadni, hogy ugyanaz az ember áll mögötte. A néhol nyomasztó, máskor érdekfeszítő történeti vonalvezetés fantasztikus. Dramaturgiailag



is teljesen rendben van a SOM, és hát az olyan apróságokról, mint a megjelenítés, vagy a szinkron még nem is szóltam, de majd most! Amit a Konami ebben a játékban produkált, az több, mint hajmeresztő. Mivel a történetet úgy alakították, hogy szinte minden egyes építőeleme megváltoztatható, így sem a hátterek, sem a szereplők, sem a tárgyak nem lettek előre megrajzolva, legenerálva – a program mindent





Eike Kusch
22 év

Eike a sztori főhőse, akit a játékos irányíthat. Furcsa fazon, egész különleges karmával, hiszen nem sok embernek adatik meg, hogy megmeneküljön a haláltól, és sorsát kezébe véve újabb és újabb lehetőséget kapjon az életre.



Eckart Brum
46 év

Saját múzeumának igazgatója. A ház még családi örökség volt hajdanán, most ő üzemelteti. Tel van festményekkel, szobrokkal.



Margarete Wagner
16 év

A rendkívül attraktív leányzó egy kémikus leánya az 1500-as évek végén. Nagyon vonzó, nagyon életvidám, és mindig akció közelben van, hisz nem riad vissza a kihívásoktól.



Wolfgang Wagner
41 év

A földműves családból származó Dr. Wagner a főiskolán lett kémikussá, és házassága után is aktívan gyakorolta szakmáját. Felesége megbetegedése után egyetlen cél vezérli: megalkotni a gyógyírt. Miután ez nem sikerül neki, új cél vezérli: egy olyan lányt készíteni, melyegyfajta házi robotként a felesége helyébe léphet. Egy törékeny, ámde használható teremtést, amit Homunculusnak hívunk...



Helena Wagner
36 év

Dr. Wagner, vagyis a kémikus felesége, tehát Margarete és Hugo édesanyja. Mikor először látjuk, szegény sajnos nagyon beteg, annyira, hogy szeme világát is elveszítette. Másodszor viszont már esélyünk sincs meglátogatni, hiszen nem sokkal első érkezésünk után meghal, ami Hugót rendkívül érzékeny módon érinti.



Alfred Brum
39 év

Eckart nagyapja, aki megérkezésünkkor határozza el, hogy eddig családi házként működő rezidenciáját felesége halála miatt múzeummá alakíttatja.



Oleg Franssen
26 év

Oleg, a reménytelen filmproducer, aki mindhiába áhítozik a nagy filmesek nyomába érni, hisz számára hiányzik az ötlet, az inspiráció, és az átélt élmények hada. Mikor a múltban megjelenünk előtte, fantasztikus tehetségnek kezdi el hinni magát, és elkészíti élete nagy filmjét.



Jósnő
? év

A misztikus személy, aki valóban képes a jövőbe látni, ezzel segítve Eikenak abban, hogy megelőzze újbóli halálát. Egy kis szobában dolgozik a kávézó mellett.



Dana
19 év

Ő az a lány, aki először ránk mosolyog, mikor felébredünk a kávézóban. Szegény elég ingatag teremtés, nem igazán teng benne túl az önbizalom, és mivel családja sincsen, magányosan mindent a munkája alá rendel.



Homunculus
? év

Homunculus annak a misztikus lénynek a neve, aki segít Eikének abban, hogy kiderítse a gyilkosát, és egyben meg is akadályozza újbóli halálát. Az eredete is ismert: Dr. Wagner alkotása, aki halott feleségét szerette volna viszontlátni benne. Homunculus teste olyan, mint egy vízzel teli vékony zsák – könnyen szakad, és hamar fárad. Vigyázni kell rá, nehogy megsérüljön.



Hugo Wagner
12 év

A kémikus család legifjabb sarja, akit roppantmód az érzései irányítanak. Anyja halála különösen megviseli, és sosem bocsátja meg apjának, amiért az anyja betegsége alatt is a laboratóriumában kuksolt, és nem a családjával foglalkozott. Nagyon okos, és értelmes fiú, aki azonban hamar elveszti az önkontrollját, ha ideges lesz.



Miriam Brum
22 év

Ő Eckart felesége, akit 1980-ban egy tragikus gyilkosság rabol el az élők közül. És nem utolsó sorban Eckart úr duplán szomorkodhat, hiszen az incidens során a lányát is elrabolták tőle.



Sybilla Brum
8 év

Alfred 8 éves lánya. Ő az, akitől a mutatványos jelmezt kapjuk, és Hugo mellett ő a másik karakter, aki magától rájött, hogy képesek vagyunk utazni az időben. Ezek a gyerekek...

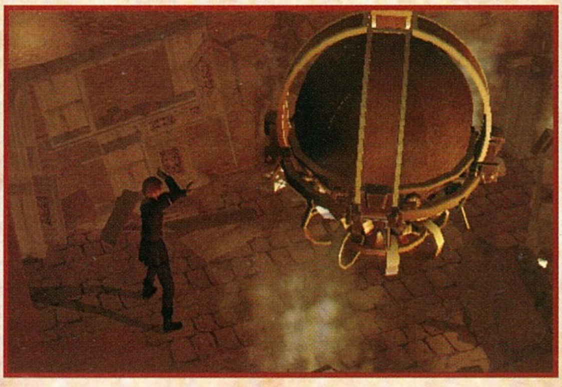


valós időben számol ki. És ez már csak azért is nagy szó, mert a vizuális megjelenítés valami elképesztő. Szó szerint (ezért is volt szükség a DVD lemez kapacitására). Nem hiába vonult ki a fejlesztőcsapat Németországba, hogy valós környezetből merítsenek ihletet a játékba, aminek köszönhetően az élethűség és változatosság hiányára egy pisszenésnyi negatív dolgot nem hozhatunk fel. A kávézóban a sütemények ott sorakoznak a pultban, az asztalon ott a sótartó, egy virág, a falon szép tapéta, mintás díszítéssel. A karakterekre is ugyanez a kidolgozottság jellemző: jó, hogy csak a gyűrődéseket nem vizslathatjuk meg közelebbről egy-egy ruhakölteményeknek. Jó pont, hogy kevés szereplővel dolgozik a játék, és a különböző korokba utazgatva ugyanazokkal az arcokkal találjuk szembe magunkat, mint a jelenben.

Az aláfestő zene szolgáltatja a legfőbb hangulati tényezőt a játékban, hiszen ez az, ami alattomos módon a topon tartja az ember adrenalin szintjét, de a szinkron is legalább ilyen remekre sikerült, hiszen akkor döbbentem meg a legjobban, amikor észrevettem, hogy a karakterek szája teljesen egy hangban mozog a mondott szöveggel.

Az irányítás az analóg karral történik, ami talán az egyetlen olyan pontja a játéknak, ahol azt lehet mondani, hogy nem tökéletes. Persze nem vagyok olyan szőrösszívű, hogy ezt egyáltalán figyelembe vegyem az értékelésnél, mert elenyésző szerepe van.





ÉRTÉKELÉS TÖMÖREN

A játék fantasztikusan jó lett. A több befejezés, és hangulat és grafika miatt bátran ajánlanám a kalandjátékok szerelmeseinek, sőt a Resident, vagy Alone sorozat imádóinak is, annak ellenére, hogy itt jóval kevesebb az akció. Rég nem láttam már ennyire összeszedett és profin megalkotott játékot, és látható nyoma is maradt a törődésnek. Ez most egy ideig bennmarad a PS2-es meghajtóban, és a Silent Hill 2-ig ki sem veszem onnan.

Bagó Péter

SHADOW OF MEMORIES

KONAMI

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (112KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A LÁTVÁNY, A TÖRTÉNET, A BELŐLE ÁRADÓ HANGULAT
× A KAMERAKEZELÉS NÉHA HIBÁZIK, ÉS A KEZELÉS IS INGATAG

9 pont

PROLOGUE

(2001. április 8. 14:00)

Kilépve egy idilli német kis városka kávézójából az órámra pillantottam: Hú, Te jó ég! Már két óra. Sietnem kellett hát. Elindultam a sétálóutcán, ám valami bizonytalan érzés kerített hatalmába. Valami ismeretlen érzés, mintha valami nem lenne rendben. Mintha követnének... Aztán már csak arra lettem figyelmes, hogy éles, szúró fájdalmat érzek a hátamban. Lábaim önkéntelenül rogytak össze, egyre inkább éreztette velem a testem, hogy már rég nem én vagyok az úr, és a toronyóra kongó hangja is egyre mélyebben, és távolabbról szólt. Minden bizonnyal ez csak egy dolgot jelenthetett: meghaltam. De akkor nem tudnám eme sorokat sem írni, tehát valaminek mégis történnie kellett...

Körvonalaiban leginkább egy szobára emlékeztető helyiségben tértem magamhoz, ami barokkos berendezésfoszlányaival sújtotta amúgy sem éppen víg kedélyemet tovább. Aztán egy lágy, ismeretlen hang szólalt meg. Tudta a nevem, és azt is, hogy meghaltam. Huh, tehát mégis igaz. De, akkor meg hol vagyok egyáltalán? Ez a furcsa helyiség elég kemény döntéshelyzet elé kényszerített: szeretnék-e újabb esélyt kapni az életre, és kideríteni, hogy mi okozta halálomat, vagy pedig meghalni, immáron lélekben is? Végül is kis hezitálás után rá kellett döbbennem, hogy veszítenivalóm nem sok van, de a dolgok nehezebb része persze csak ezután jön. Miután alkut kötöttem az ismeretlennel, egy Digipad nevű szerkezet jelent meg a földön. A felvétele után megkaptam a hozzá tartozó magyarázatot is: Ez egy időutazásra használható szerkezet, mely igen erősen azt fogja elősegíteni, hogy kiderítsem a merénylő kilétét, és el-el szökjek, aktuális gyilkossági kísérletei elöl. A használata rém egyszerű, hiszen a Négyzet gombbal előtáruló kabátzsebből az X-szel rányomva máris feltárulkozik előttem a bebarangolható idősíkok egyvelege. Az utazást az X-szel tudom megkezdeni, és pillanatokon belül a kívánt korba kerülhetek. Egyre kell csak vigyáznom csupán, hogy a használatához szükséges Energia Pontokból legalább eggyel rendelkezzem, e nélkül ugyanis sansztalan lennék időutazgatni. Miután minden jó tanácsot megszívleltem, vettem egy nagy levegőt, és kiléptem az ajtón, vissza – a külvilágba.

14:00 – Ébredés a kávézóban. Úgy látszik elszunyókáltam. De siessünk, hisz most már mennem kéne. Kilépve az ajtón előkotorásztam a zsebemből a városka térképét, amit a Háromszöggel tudtam megnézni, és jól körbevizslattam merre is indulhatnék el. Rövid nézelődés után rá kellett jönnöm, hogy a szokásosnál is több a kóborkutya errefelé, ugyanis egy csomó útszakasz volt járhatatlan, ezek miatt a mozdíthatatlan akadályok miatt. Sebaj, mehetek én más merre is! Rögtön tőlem jobbra egy jósnő házára bukkantam. Hát ez érdekes. Sosem hittem az efféle mágiákban, de próba-szerencse alapon beléptem a ház ajtaján... A jósnő felettébb érdekes volt, azt mondta, már várt. Na, gondoltam magamban, megint előadja itt a szokásos kis átverős szöveget, és lenyúl utána egy csomó pénzzel, de hihetetlen módon pontosan tudta, hogy meg fognak ölni, és hogy mikor. Ez a sorsom, amit nem tudok kikerülni, megváltoztatni, csak elfogadni. Illetve alapból nem lennék rá képes. De pont ezért kaptam a Digipadet, hogy mindezen változtatni tudjak. És ha a múltban valamit megváltoztatok, akkor az kihat a jelenre is, így máris meg van a megoldás a helyzetemre: valahogyan el kéne kerülnöm azt, hogy 14:30-kor véget vessenek életemnek. Az időgép máris villogni kezdett, jelezvén azt, hogy itt a legalkalmasabb idő a használatára. A választható helyszínek és idők tárháza korlátozott volt, mert mindösszesen a mai napon fél órával korábbi eseményeket szemlélhetném meg újra, de természetesen ennek elégnek kell lennie arra, hogy a sorsomat megváltoztassam. Az időlépés után a téren vagyok, és épp a városháza felé tartok. Bent felvehettem egy ősrégi térképet, úgy 500 évvel korábbról. Valamire biztosan jó lesz még. Majd végre belevetettem magam a városka forgatagába. Beszélnem kellett az anyukáját kereső kislánnyal, azt őt kereső anyukával, és a sárga pulóverben feszítő nagymamával. A lényeg az volt, hogy 14:30-ra mindhármójukat a térre csábítsam, és így egyfajta tömeget alkotva elvegyülhessek köztük. A trükköt már csak le kellett ellenőriznem úgy, hogy visszateleportálok a jelenbe és ott leszek a téren a megadott időben. És tényleg. Kettő harminckor egy városi mutatványos adott előadást, mi körül ott csoportosult az én kis összeverbuvált csapatom, kik pont elegendőek voltak ahhoz, hogy ismeretlen támadóm meggondolja magát, és megfutamodhasson. Huh, ezen is túlvagyunk.

További százalékpontok: persze lehetett volna több mindent is tennem az érdekében, hogy tökéletesre produkáljam ezt a fejezetet, most leírom mik lennének azok az apróságok, amik a százalékok szerelmeseinek szólnak elsősorban. Tehát: nem árt, ha megölnek párszor a jelenben úgy, hogy csak 1, vagy esetleg 2 embernek szólsz, hogy menjenek a térre. Beszélgethetnék a városlakókkal sokszor, visszamehetnék a kávézóba, és halálra ijeszthetném a spagettit evő fickót a mobiltelefonommal. De a jósnőt is tovább vallathatnám.

CHAPTER 1

(2001. április 8. 14:30)

Miután a jósdában megtudtam a következő időpontot várható halálomra, sietnem kellett, hiszen alig volt rá fél órám, hogy megoldjam a problémámat. A bal kéz felé eső Bar Zum Ei felé vettem az utamat, ami óriási meglepetésemre lángokban állt. A helybéliek óriási csoportosulása nem lepett meg, viszont a földön guggoló kisfiú állítása szerint nagypapája még a bárban van! A hőség, és a tűz azonban nagyobb volt a vártnál, ezt egy emberi szervezet nem képes elviselni – annak rendje és módja szerint meg is haltam.

Még szerencse, hogy Homunculus a lelkén viseli sorsomat, és újabb lehetőséget adván visszahelyezett az életbe. Most sem kellett másként cselekednem, mint az imént, csupán amint beléptem az égő házba, a Digipadem villogni kezdett, jelezvén: itt az ideje elpucolni innen. A cél a nem is túl távoli múlt volt, akkorra mentem vissza, amikor még nem kapott lángra a helyiség. A bár melletti hordóknál egy árnyra lettem figyelmes, majd arra a sistergő hangra, amit az eldobott gyufa adott ki. Hamar eltapostam a tűz okozóját, amivel megszüntettem a jelenben fennálló katasztrófát. Nem is volt más dolgom, mint visszatérni a jelenbe.

További százalékpontok: mielőtt bennégtem volna a bárban, visszanéztem a térre. A mutatványos még mindig a trükkjével bíbelődött, ám kisvártatva a ruhájából előkerülő furcsa tojással tisztelt meg. Az ovális alakú tárgy nem volt más, mint egy rejtett üzenet tartótokja, amin meg is rettentem egy picit, hiszen névre szólóan nekem volt címezve! A cetli szerint szereznem kell egy fém tárgyat... Talán a bárban lesz! Visszamentem hát az égő fogadóhoz, és határozott mozdulattal benyitottam az ajtaján. Bár ugyanúgy meghaltam, mint máskor, ám az újbóli játékban, mikor benyitottam és visszamentem a múltba, nem maradtam ott, hanem visszatértem a jelenbe. Ekkor megint vissza a múltba, azonban most már bent találtam a fogadóban. Gyorsan le is szaladtam a tulajdonoshoz, hogy riasszam a közelgő tűzveszélyre, majd miután ezt megköszönte, még visszamentem hozzá, hogy megmutassam neki a speciális tojást. Azért is gondoltam, hogy értékelni fogja, mert egyrészt a fogadó neve is a tojáshoz lett címezve, másrészt pedig tele volt ezekkel a csibetartályokkal a helyiség. Cserébe megajándékozott egy sütővel, ami tökéletesen megfelelt a fém tárgynak. Lehet még variálni azzal, hogy egyszerre csak egyik, másszor a másik utat választod, vagy felszeded a tojást és nem adod oda. Beszélhetsz még a jósnővel is többször.

CHAPTER 2

(2001. április 8. 15:00)

Egy piros mellényes lány futott mellém – valahonnan már ismerősnek tűnt... Hát persze, hisz ő volt a pincérnő a kávézóban! Ajjaj, biztos kevés pénzt adtam a kávéra – merült fel bennem –, de szerencsére nem erről van szó. Egyszerűen csak kipotyogott a zsebemből pár cucc, és úgy gondolta utánam hozza őket. Ezek pedig nem voltak mások, mint egy piros kő, és egy öngyújtó. Eligazítottam az ügyben, hogy a kőről semmit nem tudok, így ne is adja nekem, viszont az öngyújtó az én tulajdonomat képezi. Bájos csevegésbe kezdtünk, melynek eredményeképp egy randevút beszéltem meg vele holnapra a kávézóba, és azt is megígértem, hogy csinálok neki egy nyakláncot a talált kőből. Mielőtt tovább diskurálhattunk volna, valami történt velem. Hirtelen szúró fájdalom a hátamban, és már csak arra emlékszem, hogy Homunculus ébresztgetett. Nah, szép, leszúrtak a fáról, de nem kellett elkeserednem, mert visszatérhettem az életbe. A kávézó előtt a tulajdonostól kaptam az útbaigazítást: Dana, vagyis a bájos pincérnő a téren vár engem az elveszett tárgyaimmal. Nagyszerű. Előtte azonban ellátogattam a jósnőhöz. Szinte már a szokásos frázisokat vágta hozzám: van fél órám a sorsom megváltoztatására. Mit tehettem mást, mint, hogy újra felmarkoljam az öngyújtómat a térről, és nézni, hogy ölnek meg újra... De nem! Ezúttal másként történt. A Digipadem ismét működésbe lépett, jelezvén: most kell lépnem! Hát ez tényleg kapóra jött. Lesz, ami lesz alapon ugrottam fejest az egyetlen választható időbe, az 1500-as évekbe.

Azzal azonban nem számoltam, hogy a közvetlenül előttem álló Dana is bele esik a Digipad sugarába, és együtt fogunk időutazni.

Annál érdekesebb volt azonban földet érni, hiszen az ég világon egy csöpp Danát nem találtam a múltban. Na, ezt jól megcsináltam. Elkavartam szegényt valahová az időben. Mondjuk nem sok időm volt mélázni ezen a problémán, hisz 1580-ban is zajlik az élet – a város főterén álló kalickába a kihívó ruházata miatt egy ifjú hölgyet zártak, és ez a népet élénken foglalkoztatta. Hamar tisztáznom kellett magam a megjelenő rendfenntartó előtt, akit akár a mobiltelefonommal, akár az öngyújtómmal rendre tudtam utasítani. Ezen "ördögi" szerkezeteim hatására pillanatok alatt ürült ki a tér, csak egyetlen bátor leányzó tartott ki mellettem. Margarete – merthogy ez lenne a becsületes neve – roppant előzékenyen felajánlotta hajlékát nekem egy éjszakára. Hát hogy is lehetne egy ilyen ajánlatra nemet mondani, így hamar elfogadtam, és elindultam utána. Takaros kis ház tárult elém, mikor beléptem, és hamar megismerhettem a család többi tagját is, Margarete vak édes anyukáját, és öccsét Hugot. A srác elég keményen rám szállt, és már-már ott tartottunk, hogy miért jöttem a jövőből, amikor is a beteg hölgy köhögött közbe. Jobbnak láttam lelépni, annál is inkább, mert sem ők, sem Margarete nem tudott segíteni nekem Dana megtalálásában. Ráadásul nekem még más feladataim is lennének: meg kéne mentenem magam a haláltól...



Visszamentem hát a térre, ahol egy ismeretlen épp egy fát próbált elültetni. A kutya fáját! Hát ezt kéne nekem megakadályozni. Azt mondta, hogy csak az uralkodó adhat neki parancsot arra vonatkozólag, hogy mit tegyen. Nem volt hát más választásom, mint szerezni valami uralkodósat... Még szerencse, hogy nálam volt a korabeli várostérkép, amin könnyen beazonosíthattam, hogy hol van a hentesüzlet. Az előtte álldogáló magányos létrát ugyanis könnyedén magamhoz tudtam szólítani, és utána máris téptem a délre található várúrhoz. A kapuban egy fiatal siheder állt, aki ugyan rendelkezett a kapu kinyitásához szükséges kulccsal, ám holmi barter üzleteget emlegetett annak fejében. A nálam található tárgyak közül egyedül a képeslapot értékelte valamire, ám szerencsére ez éppen elegendő volt az üzlet nyélbeütéséhez. Bent a létrámat felállítva, felmásztam a torony tetejéig, és leemeltem az amúgy is lógó uralkodói jelképet. Ezzel nagy büszkén visszaballagtam a térre, ahol a fát ültető emberre ráparancsoltam, hogy netovább – ezt kívánja az úr. Miután a medállal nyomatékosítottam kijelentésemet, megkérdezte, hogy akkor mit szeretne helyette az úr. Legyen egy szép szobor mondjuk... Mivel dolgomat bevégeztem, más nem is volt hátra, mint visszatérni a saját időmbe.

Azt szomorúan tapasztaltam, hogy Dana továbbra sem volt velem, így hát ő ott kelljen, hogy ragadjon a múltban. De legalább a fa eltűnt, ezáltal megmenekültem a halál elől.

További százalékpontok: ebben a fejezetben több választási lehetőség is nehezíti a tökéletes játékra törekvőket. Először is Dana előtt lehet húzni az időt egy csomót azzal, hogy nem teleportálunk el rögtön, hanem meghalunk párszor, valamint nem mindegy, hogy mobiltelefonnal, vagy öngyújtóval kergetjük el a népet. A szobor helyet lehet választani virágokat is, és persze a falu lakosságát lehet még szórakoztatni a medállal, meg a nálunk lévő csecsebecsékkel.

CHAPTER 3

(2001. április 8. 17:00)

Mondhatom szép! Alig, hogy túljutok az egyik krízishelyzeten, máris itt a másik. Egy jókora virágos váza landolt a fejemen pontban öt óra nulla-nullakor, ami teljes mértékben hozzárendelődött a halálomhoz. Mondhatom szép... Homunculus figyelmeztetett rá újra, hogy legyek körültekintőbb, majd szokás szerint, visszahelyezett az életbe.

A telefonbeszélgetés után végre eszembe jutott, hogy hová is siettem én annyira kettőkor. Mr. Eckart, a helyi múzeum igazgatója várt megbeszélésre. Mielőtt ellátogattam volna hozzá, még gyorsan beugrottam a jósnőhöz, a szokásosnak mondható prognózis miatt. Most se kaptam túlságosan sok időt a gondviseléstől, ha esik, ha fúj, 5:50-kor a halál fia vagyok. Éppen ezért jónak láttam minél előbb felkeresni a városka déli részén található múzeumot.

A bejárattal szemközti dupla ajtó az udvarra vezetett, ahonnan a lépcsőn jutottam fel Eckart irodájába. Érdekes egy fazon, az irodája tele van macskákkal... Tőle egy érdekes könyvet kaptam, melyben a kémikussággal kapcsolatos kérdéseimre reméltem a választ. Mr. Eckart szerint a város egyetlen híres kémikusa egy bizonyos Dr. Wagner volt. Rövid beszélgetésünk végén persze nem bírta megállni, hogy rám ne sózzon egy macskát – ezt persze udvariasan elhárítottam. Mivel bátorított, hogy nézzem meg a festményeket az emeleten, a balra lévő termekben ezeket vizuáltam meg gyorsan, majd lementem a földszintre.

Itt nem várt meglepetés fogadott, végre testet öltött a hang: megjelent előttem Homunculus. Elég zavarodott állapotba kerültem, hirtelen elfogott a félelem, hogy mi van, ha meg akar ölni. Bár ő váltig állította, hogy csak segíteni akar, nekem bizonyíték kellett. Homunculus pillanatok alatt a múltba küldött. A helyszín a múzeum bejárata volt, ahol történetesen Oleg volt szemtanúja a megérkezésemnek, majd pedig én annak, ahogyan a jóval fiatalabb Mr. Eckart ront ki a házból. Mint újságolja, épp most tudta meg a korházból, hogy lánya született... Nincs sok időm filozofálni azon, hogy hol lehet akkor a jelenben Mr. Eckart lánya, mert Homunculus demonstrálja az erejét a képen, hogy Digipademből elvette az össze Energia Pontot, így kénytelen leszek keresni egyet magamnak. Hamar találtam is egyet az úton, amivel nem sokat vesztegettem az időmet, visszatértem a jelenbe. Itt már a jól ismert gunyoros hang fogadott – ám valahogy nem volt kedvem a sopánkodásait hallgatni, ezért felmentem Mr. Eckarthoz. Annál is inkább, hiszen neki 1979-ben született egy lánya... Mikor felhoztam neki a témát, enyhén szólva ideges lett, minek eredményeképpen ripityára törte az ablakban álló vázát... Várjunk csak! Nem ez volt az, amit a nyakamba dobtak véletlenül?! Huh, dehogynem. De legalább megúsztam a meghalást megint. Amúgy a lány története nem éppen vidám: egy őrült gyilkos támadott rá, és az anyjára séta közben, nem sokkal a szülés után, minek következtében a felesége meghalt, a gyereket pedig elrabolták. Azóta sem tudni róla semmit... Hát ez szomorú. Le is ballagtam a lépcsőn, ahol már Homunculus várta a bocsánatkérésemet. Persze nem csak ennyiből állt beszélgetésünk, hiszen említést tett egy bizonyos piros kőről is, amit ha ismét viszontlátnák, akkor adjam oda egy bizonyos Dr. Wagner nevű figurának.

További százalékpontok: ha még nálad van a tojás a cetlivel és nem adtad oda a Bar Zum Ei tulajdonosának, most megteheted. Ha kedved van benézni a templomba, hát most már az is nyitva áll előtted. Ha szeretnél valakinek örömet okozni, térj be a pékségbe, és fogadd el az ingyen mintát a sütiből. Az antik boltban is szívesen állnak rendelkezésedre, ahol elmagyarázzák a városka történelméhez tartozó tárgyak eredetét. Beszélgethetsz a múzeum lábánál 2 öreggel, valamint Oleggel, a filmproducerrel. Ja, és ha késnél a múzeumból, Eckart telefonon sürgeti meg érkezésed. Azonban óvatosan az idővel, hiszen ha itt elfogy, és a múltban leled halálodat: vége a játéknak! Amikor Homunculus megjelenik előtted, válaszd az "Excuse me." opciót. A múltban beszélj a városban futó emberrel.

CHAPTER 4

(2001. április 8. 19:00)

Nem voltam a legnyugodtabb az este további folyamát illetően, mit mi sem bizonyított jobban, minthogy hét órakor egy ismeretlen támadott hátba. Mondanom sem kell, hogy mi lett a vége... Ideje volt belelapozgatnom abba a könyvbe, amit Dr. Eckarttól kaptam. Főként az a fekete-fehér fotó keltette fel az érdeklődésemet, ami a könyvbe volt ékelve, és úgy látszik némileg fontos is lehet majd számomra, hisz a Digipad máris jelzi, hogy dolgunk van. Irány hát a századforduló környéke: 1902. A múzeum előtt egy töprengő emberre lettem figyelmes, és habozás nélkül megszólítottam. Mint kiderült a ház családi tulajdon, évszázadok óta a családja vagyonát képezi. Rájár a rúd a Brum családra, hisz mint meséli felesége elvesztése után az ő nyakába szakadt a két gyerek felnevelése, és így már túl nagy lesz nekik ez a ház. Egyszerűbb lesz átalakítani. Talán múzeummá... Miután sikerült az ötletet egész jól megemésztenie Alfred nagyon előzékenyen meginvitált a házába egy teára. Itt ismerkedhettem meg egy nagyon aranyos pici lánnyal, Sybillával. Miközben a teát töltötte nekünk, Alfred előadta a tervét: ha a házból múzeumot akar csinálni, ahhoz először renováltatni kéne azt. Ha renováltatja, akkor ez a ház, már soha nem marad meg ebben a formájában. És ha nem marad meg ilyennek, akkor mindenképpen kell róla egy fénykép emlékbe! Amíg Alfred a fényképész személye iránt intézkedett egy kis magánbeszélgetést folytathattam Sybillával. A lányka nagyon aranyos, még azt is felajánlotta nekem, hogy megvarrja az elszakadt mellényemet. Addig is bele kellett bújnom valami göncbe, így nem maradt más megoldás, mint Alfred fesztiváli ruháját magamra öltenem. A fehér lepel, és álarc már ismerősnek tűnt valahonnan... Miután magamra terítettem a leplet, a széken találtam egy furcsa tojást, amiben egy kihúzható papír fecni lakozott. Erre tudtam írni egy üzenetet saját magamnak, amit már csak oda kellett passzolnom a megfelelő időben. Ehhez vissza kellett mennem április 8-án 2:30-ra a térre. Jól emlékeztem, ez az az idő és hely, ahol az a mutatványos lépett fel akkor. De várjunk csak. Hisz a mutatványos saját magam vagyok! Bár ettől még működnie kéne a trükknek... Így is van, amikor elkezdtem dobálni a tojásokat, óramű pontossággal jelentem meg, így oda tudtam adni magamnak az üzenetet. Most már csak azért kellett drukkolnom, hogy szerezni tudjak egy tepsit. Miután visszatértem 1902-be, már minden készen állt a fényképezkedéshez, amit ebben a fehér ruhában ejtettünk meg. A fotó elkészülte után visszavettem az elkészült mellényemet, amiből nem kis megrökönyödésemre egy tepsi esett ki. Ezek szerint mégis sikerült a terv, és sikerült szereznem egyet. Most már csak a jelenbe kellett visszautaznom, hogy újdonsült barátomat alkalmazva megvédjem magam az ismeretlen támadásától.

További százalékpontok: az egész fejezetet át lehet lépni, úgy, ahogy van, mindösszesen csak egy tepsi kell hozzá, amit a tojásunkért cserébe kaphatunk a Bar Zum Ei-ban. Ezt akár a halálunk után, vagy előtt is használhatjuk a Négyzet, majd X gombokkal, mielőtt lejárna az idő. A múltban betérhetsz a henteshez némi friss hús reményében, vagy a korabeli Bar Zum Ei-ba egy kávé erejéig. Itt némileg kínos helyzet áll majd elő, hisz nem lesz mivel fizetned. A csapos azonban jólelkű, megengedi, hogy hitelre módosítsd a fogyasztásodat. Beszélgethetsz még Franssennel, a fotó üzlet előtt, és megcsodálhatod a lötyögő táblát. A tepsi mellett még egy védekező eszköz állhat a rendelkezésedre, még pediglen a Franssen fotóüzlet utcatáblája. Ezt úgy tudod felvenni, ha nem a tojást veszed fel, amikor a másik ruhában vagy. És természetesen a jósnővel is beszélhetsz, mind a jelenben, mind a múltban.

CHAPTER 5

(2001. április 8. 20:30)

Elég későre jár már ahhoz, hogy étlen maradjak, így korgó gyomrom hatására rögtön a jósda után felkerestem a Bar Zum Ei-t. Időm még volt, hiszen a halálom időpontja csak fél 11-kor lesz. Az étteremben azonban gyorsan szaladt az idő, és már ott is gőzölgött a kaja az asztalomon. Amíg készült, legalább át tudtam nyálazni kicsit a könyvet, amit Mr. Eckart adott. Így nem is vettem észre, amikor oldalról, egy fehér galléros kéz, valami fehér port szórt az ételembe. De legalább megtudtam, hogy a kémikusok két fő szálon dolgoztak: az egyik, elkészíteni egy mindent gyógyító orvosságot; a másik, csinálni egy Homunculust, vagyis egy gondolkodó organizációt. Mindehhez csak egyetlen összetevő szükséges, egy piros kő, melyet Philosopher's Stone-ként emlegetnek. A régió egyetlen, valamirevaló tudósa, egy bizonyos Dr. Wagner volt, aki mindenét a kutatások alá rendelte, ám élete csúfos véget ért akkor, amikor laboratóriumként használt háza a levegőbe repült.

Miután elköltöttem a vacsorámat, Homunculus fogadott az étterem előtt. Elbeszélgettem vele egy kicsit a Philosopher's Stone-ról, meg arról a korról, ahol Dr. Wagner élt. És arról, hogy én ott már jártam, és hogy találkoztam is a lányával... Marga-

rete? De időm már nincs végiggondolni a lehetséges variációkat, mert heveny görcsbe ránduló gyomrom azt mutatja: megmérgeztek. Mégpedig egy különleges méreggel, aminek csak a könyvtárban tudnál utánanézni. Illetve múzeumban... Sokáig nem értettem Homunculus ezen kijelentését, ám hamar megvilágosodtam, tulajdonképpen én döntöttem Alfred helyett abban, hogy mivé is alakítsa a házát. Nyomás tehát 1902-be. Miután Alfredot könnyen rádumáltam, hogy ez a hely egy könyvtárnak lenne ideális, máris visszateleportáltam a jelenbe, ahol beléptem az újdonsült könyvtárba. Rögtön a balra nyíló ajtó a megoldáshoz vezetett, hiszen az egyik könyv a polcokon tartalmazta a megoldást a problémámra: ellenszer kellett. Ezt pedig ebben a korban már nem tudják előállítani. Talán Margarete papája! Úgyis ő az a bizonyos Dr. Wagner. Sajnos a háza odaérkezésemkor már romokban állt, ráadásul egy kutya állta el a bejáratot. Megfordultam, és felkerestem a hentest némi hús miatt, amit odaadva a kutyának, máris szabad volt a bejárás Dr. Wagner házába. Mikor beléptem Homunculus látványa fogadott, de mintha nem igazán tudta volna, hogy hol van, vagy hogy ki vagyok, aztán hamar el is illant. Mindenesetre én felvettem a labor kulcsát, majd 1 héttel korábban jöttem ebbe az időbe. A ház így még épségben állt, és a kulcsom segítségével be tudtam menni a laborba és beszélni magával a proffal. A Homunculus említése igen érzékenyen érinti, de amint megtudja, hogy lehetőségem lenne a Philosopher's Stone megszerzésére, szinte könyörögni kezd, hogy hozzam el neki. Hát oké, de ahhoz előbb nekem kéne megtalálni. A pincéből kilépve újfent Margarete-be botlottam. Miután elmesélte, hogy anyukája meghalt, mióta utoljára erre jártunk, elkértem tőle az orvosságot a mérgezésre. Hirtelen furcsa érzésem támadt vele kapcsolatban. Lehet, hogy egyike lenne a feljebbvalóimnak? Miközben Margarete-et a dolgára kísértem, mintha Danát láttam volna. Hiába futottam az alak után, mire befordultam a sarkon, az illető eltűnt. Elmeséltem az igazat Margarete-nek, mire egyértelműen feltette a kérdést: azt hiszem, hogy ő az én őseim egyike lehet. Mindkét alkalommal igennel válaszoltam, ami az A, B, illetve C befejezéseket eredményezheti. Ez után a beszélgetés után, ha megpróbálnék kimenni az ajtón, Hugoba ütköznék, aki hallott mindent, így azt is, hogy a jövőből jöttem. Viszont így egy fésűvel lettem gazdagabb. Miután Margarete-el befejeztük a társalgást, visszatértem a saját időmbe, ahol már várt az én jó kis mérgezésem. Ennek örömére fel is hajtottam az ellenszert, és léptem a következő fejezetre – gyógyultan.

További százalékpontok: visszatérésed után menj vissza az étterembe és beszélgess el legalább háromszor a tulajdonossal. Érdekes dolgokat hallhatsz. Mielőtt még visszamennél 1902-be, menj el a múzeumba, és beszélj Eckarttal. A múltban Sybilla egy macska után áhítozik, ezt Mr. Eckarttól tudunk kérni. A süteményt amit a pékségben osztogattak, Margarete-nek ajánlhatod fel. 1584-ben ijesztgesd meg a városházán álldogáló bácsit a mobiltelefonnal és az öngyújtóval, vagy május 24-én menj a térre és nézd meg, ahogy Hugot szekálja két srác. Beszélhetsz még a festő Karl Franssennel is, és ötleteket adhatsz, miről fessen. Arra a kérdésre, hogy Margarete a feljebbvalónk e, válaszoljunk nemmel, és ekkor a D, vagy E befejezéseket kapjuk. Ha úgy jövünk ebbe a korba, hogy még nem olvastuk a könyvet, akkor Dana feltűnésekor megkapjuk az irányítást, ekkor fussunk vissza Dr. Wagnerhez és beszélgessünk vele, majd vissza Margarete-hez.

CHAPTER 6

(2001. április 8. 23:00)

Tizenegy órakor egy lélek sincs már a városban, és talán pont ezt használta ki a gyilkosom, ugyanis a múzeum előtti plakátnál egy autó gázolt el. Hát köszönöm szépen. Az újbóli lehetőségben a Digipadet használva, 1980-ba léptem vissza. Ki másba botolhattam volna, mint Olegbe, a kezdő filmkészítőbe. Ő volt az, aki 1979-ben látott már engem a semmiből megjelenni, s azóta azt hiszi magáról, hogy ő a nagy meditációs ember. Gyorsan meg is kérdezi másodszori megjelenésem örömére, hogy ha filmet forgatnék, akkor miről szólna. Hát az csakis az időutazásról, és arról, hogy egy ember megpróbálja kideríteni a saját halálának okát. Az, hogy dráma, vagy szerelmes történet, már oly mindegy. Az ötletért cserébe megkaptam Oleg tojás óráját.

Az épületes társalgás után a Haupt út felé vettem az irányt, amin dél felé haladva érdekes látvány tárult elém: Homunculus egy gyermekkel a kezében flangált. Tovább haladva pisztolylövésekre lettem figyelmes, majd nemsokára megpillantottam az áldozatot is: de hisz ez Mr. Eckart felesége! A gyerek viszont Homunculus karjaiban pihen... Elővettem a Digipadet és a baleset előtt értem a helyszínre, azt gondolván, segíthetek az asszonyon. Minden rábeszélőképességem csődöt mondott, mert bár figyelmeztettem a hölgyet, az az átokverte makacs Miriam csak nem akart rám hallgatni, és újra megtörtént a gyermekrablás. Mivel itt már igen komolyan be lettem gyanúsítva, azzal, hogy nekem közöm van a dolgokhoz, nem volt más választásom, mint olajra lépni, és visszatérnem a saját időmbe.

Mivel Oleg filmje eléggé befutott, a film plakátja is elég nagy tömeget tudott körém vonzani ahhoz, hogy a gyilkos megfutamodjon.

További százalékpontok: Oleggel beszélgetve válasszuk a két másik lehetőséget, amivel ugyan meghalunk, de más ábra lesz a mozi poszteren. A süteményes boltban immáron nem Ismeretlen, hanem Margarete lesz az édesség neve, amit akár tovább adagolhatunk a kicsi lány irányába. Változtassuk vissza a könyvtárat múzeummá, így láthatjuk, hogy milyen instrukciókat adtunk a festőnek, Karl Franssennek. Mikor visszatérünk a gyerekrablás után a jelenbe, azonnal vegyük elő a Digipadet és még egyszer térjünk vissza 1980-ba. Itt most már meg tudjuk menteni Miriam életét a módon, hogy amikor futásnak ered, szorosan rátapadva mindenhová követjük, és az utolsó pillanatban félrelökjük a golyó elől. Bár a csöppség ugyanúgy elrablódik, legalább az asszony élete meg lett mentve. A teljes megoldáshoz az is szükségeltetik, hogy kétszer mentsd meg Miriamat, amikor elmondtad Margarete-nek a felmenőági tézisedet, és amikor nem, és ugyanezek választásakor kétszer kell hagynod meghalni is.

CHAPTER 7

(2001. április 9. 01:00)

Éjjel 1 óra, megcsörren a telefonom. Nem mondom, nem rossz fej ez a Mr. Eckart, hogy pont most kell neki a kölcsönkönyv vissza. Egy kicsit gyanússá is vált a szememben, főleg, hogy a nagy toronyban kell vele találkoznom. Az csak rákontráz a félelmeimre, hogy megérkezésem után bezáródik az ajtó. De most már nincs mese, fel kell mennem a vészjósló csigalépcsőn... A földön heverő kötelet, biztos, ami biztos alapon magamhoz szólítottam, azonban mint ez pár pillanat múlva kiderült, felesleges volt. A toronyban ugyanis már várt rám valaki, és hátulról a mélybe taszított. Homunculus azzal bíztatott, hogy most már nincs messze a megoldás, hiszen egy helyre vagyok zárva a gyilkossal. Már csak át kéne ráznom valahogy a fejét... Miután visszatértem a Digipad máris jelezte, hogy dolgom van – de máshol. Így visszatértem 2 nappal korábban, de ez sem segített, hisz a torony ezúttal is zárva volt, csak én álltam a külső oldalon. De mintha Sybillának lenne hozzá kulcsa. Így hát 1902-be mentem, ahol a nappaliban ott függött a nekem kellő kulcscsomó. Szerencsétlenségemre pont akkor érkeztem, amikor a fényképezkedés folyt, így egy rövid időre el kellett rejtőznöm, mondjuk a vécében. Ezek után szükségem lett egy kötélre. Kimentem, és a kulcsomat felhasználva felmentem a toronyba. Az ott talált kötéllel április 7-e estéjén a toronyba megkötöttem azon a helyen ahol előzőleg lelöktek, majd lesétáltam a lépcsőn. Mr. Eckart egy érdekes beszélgetése ütötte meg a fülemet, lehet, hogy ő lenne a gyilkos? Visszatértem a jelenbe. Mint aki mit sem sejt, felballagtam a toronyba, és vártam a végzetem. Azonban most már fel voltam készülve arra, hogy zuhanás közben elkapjam a kötelet. Az incidens után Mr. Eckart volt a következő célom, aki elmondta, hogy egy zsaroló hívta fel a lányával kapcsolatban, és csak abban az esetben adta volna vissza, ha én meghalok. Hát ez szép. De, mint kiderült, nem ő a gyilkos, hanem valaki más volt a nyomunkban egész végig. Kezd érdekessé válni a szituáció... Hála Istennek a felesége megnyugtatja a múzeumtulajdonost. Miután kiléptem az ajtón egy érdekes festményt pillantottam meg: egy lányt egy piros kővel...

További százalékpontok: április 7-én beszélgess kicsit a Bar Zum Ei-ban, illetve Oleggel, ha nem lenne meg a tojás órád. Ezzel egyébként 1902-ben fizethetsz a Bar Zum Ei korai változatában a fennálló számlád rendezése miatt. A kötelekkel is variálhatsz, hogy nem kapod el, vagy a kötelet a jelenben veszed fel, és akkor az elszakad régi mivolta miatt.

CHAPTER 8

(2001. április 9. 03:30)

Ennek mindenképpen utána kellett néznem, de előbb leellenőriztem, hogy Mr. Eckarttal minden rendben van-e? Miután a tojás kiesett a zsebemből, erről rövid értekezést folytattunk, majd a Digipadem tanácsát követve 1584-be látogattam, hogy kiderítsem a festmény titkát. Ehhez magához a festőhöz, Karl Franssenhez kellett fordulnom. A boltja előtt óriási meglepetésemre Danába futottam. Mint kiderült 4 évvel ezelőtt amikor megérkeztünk, ő a város egy másik részén jelent meg, és az én eltűnésem után itt ragadt. Ez persze csak eleinte érintette érzékenyen, hisz azóta teljesen megszokta itt, és úgy érzi megtalálta a helyét. Nem szeretne hazamenni.

A befejezés: A piros követ rövid kérlelés után nekem ajándékozta, amivel gyorsan futottam is Dr. Wagnerhez. Ő 1 hétnyi időt kér a kísérlet befejezéséhez, amit közöl is a fiával és lányával. Nem volt más választásom, mint visszatérni 1 héttel később. A ház az ismerős állapotában volt: a robbanás utáni gőzölgésben már senki nem maradt a házban. Egyedül a pincében figyeltem megrökönyödve azt a szerkezetet, amit Hugo fabrikált. Ez egy időgép... A dátum pedig 2001 április 7-e volt... Nem volt más választásom, mint visszatérni a jelenbe. Rögtön meg is szólalt a mobiltelefonon, melyből ismerős hang köszönt vissza rám, Hugo volt az. Azt akarta, hogy találkozzak vele a téren. És Margarete hangja is beszűrődött a hívásba. Hamar ott teremtem, és szörnyülködve hallgattam a feltételeket: ha nem hozom ide Homunculust, akkor Hugo itt hagyja Margarete-et, ezzel összekavarva az idősíkot és felborítva talán az én életemet. Hiába magyaráztam neki, hogy nem tudom csak úgy "előhívni", 20 perc időt kaptam. Ekkor ugrott be: Hugo volt az, aki egész nap a nyomomban loholt, és megpróbált megölni... Oka is volt rá: azt mondta apja miattam tűnt el, hisz én hoztam neki azt a követ, amivel megalkotta a Homunculust.

Talán mégis meg tudom találni Homunculust valahogy! Amikor 1980-ban megtámadták Miriamat, Homunculus ott sétált a gyerekkel! Rá is találtam a tér déli részén lévő lépcsőknél, és megtudtam tőle, hogy elcserélte a gyerekeket. Dana és Margarete volt a két áldozat. Ez azt jelenti, hogy Dana az én ősöm... Visszatértem a jelenbe, és elmentem a jósnőhöz.

B befejezés: A piros követ rövid kérlelés után nekem ajándékozta, amivel gyorsan futottam is Dr. Wagnerhez. Ő 1 hétnyi időt kér a kísérlet befejezéséhez, amit közöl is a fiával és lányával. Nem volt más választásom, mint visszatérni 1 héttel később. A ház az ismerős állapotában volt: a robbanás utáni gőzölgésben már senki nem maradt a házban. Egyedül a pincében figyeltem megrökönyödve azt a szerkezetet, amit Hugo fabrikált. Ez egy időgép... A dátum pedig 2001 április 7-e volt... Nem volt más választásom, mint visszatérni a jelenbe. Rögtön meg is szólalt a mobiltelefonon, melyből ismerős hang köszönt vissza rám, Hugo volt az. Azt akarta, hogy találkozzak vele a téren. És Margarete hangja is beszűrődött a hívásba. Hamar ott teremtem, és szörnyülködve hallgattam a feltételeket: ha nem hozom ide Homunculust, akkor Hugo itt hagyja Margarete-et, ezzel összekavarva az idősíkot és felborítva talán az én életemet. Hiába magyaráztam neki, hogy nem tudom csak úgy "előhívni", 20 perc időt kaptam. Ekkor ugrott be: Hugo volt az, aki egész nap a nyomomban loholt, és megpróbált megölni... Oka is volt rá: azt mondta apja miattam tűnt el, hisz én hoztam neki azt a követ, amivel megalkotta a Homunculust.

Mi lenne, ha megkérdezném a jósnőt a dolgokról... Végre felfedi a kilétét előttem: egyszer már találkoztunk. Bár akkor ő nem látott engem, hisz vak volt...

C befejezés: A piros követ rövid kérlelés után nekem ajándékozta, amivel gyorsan futottam is Dr. Wagnerhez. Ő 1 hétnyi időt kér a kísérlet befejezéséhez, amit közöl is a fiával és lányával. Nem volt más választásom, mint visszatérni 1 héttel később. A ház az ismerős állapotában volt: a robbanás utáni gőzölgésben már senki nem maradt a házban. Egyedül a pincében figyeltem megrökönyödve azt a szerkezetet, amit Hugo fabrikált. Ez egy időgép... A dátum pedig 2001 április 7-e volt... Nem volt más választásom, mint visszatérni a jelenbe. Rögtön meg is szólalt a mobiltelefonon, melyből ismerős hang köszönt vissza rám, Hugo volt az. Azt akarta, hogy találkozzak vele a téren. És Margarete hangja is beszűrődött a hívásba. Hamar ott teremtem, és szörnyülködve hallgattam a feltételeket: ha nem hozom ide Homunculust, akkor Hugo itt hagyja Margarete-et, ezzel összekavarva az idősíkot és felborítva talán az én életemet. Hiába magyaráztam neki, hogy nem tudom csak úgy "előhívni", 20 perc időt kaptam. Ekkor ugrott be: Hugo volt az, aki egész nap a nyomomban loholt, és megpróbált megölni... Oka is volt rá: azt mondta apja miattam tűnt el, hisz én hoztam neki azt a követ, amivel megalkotta a Homunculust.

Mit tudnék ebben a kiélezett helyzetben tenni? Talán ha történne valami Hugoval? Ha egyáltalán nem tudna eljutni ebbe a korba? 1584-be utazva a Digipaddel, minden problémám megoldódott, hiszen Margarete-ék pincéjében Hugo megérintette jövőbeli alakját, ezzel megölte saját magát.

D befejezés: Felmerült a kérdés: mi lenne, ha Dana visszatérhetne velem a jelenbe? Azonban ezt rövid gondolkodás után elvetettem, hisz állítása szerint remekül érzi itt magát. A piros követ azért rövid kérlelés után nekem ajándékozta, amivel gyorsan futottam is Dr. Wagnerhez. Ő 1 hétnyi időt kér a kísérlet befejezéséhez, amit közöl is a fiával és lányával. Nem volt más választásom, mint visszatérni 1 héttel később. A ház az ismerős állapotában volt: a robbanás utáni gőzölgésben már senki nem maradt a házban. Egyedül a pincében figyeltem megrökönyödve azt a szerkezetet, amit Hugo fabrikált. Ez egy időgép... A dátum pedig 2001 április 7-e volt... Nem volt más választásom, mint visszatérni a jelenbe. Rögtön meg is szólalt a mobiltelefonon, melyből ismerős hang köszönt vissza rám, Hugo volt az. Azt akarta, hogy találkozzak vele a téren. És Margarete hangja is beszűrődött a hívásba. Hamar ott teremtem, és szörnyülködve hallgattam a feltételeket: ha nem hozom ide Homunculust, akkor Hugo itt hagyja Margarete-et, ezzel összekavarva az idősíkot és felborítva talán az én életemet. Hiába magyaráztam neki, hogy nem tudom csak úgy "előhívni", 20 perc időt kaptam. Ekkor ugrott be: Hugo volt az, aki egész nap a nyomomban loholt, és megpróbált megölni... Oka is volt rá: azt mondta apja miattam tűnt el, hisz én hoztam neki azt a követ, amivel megalkotta a Homunculust.

Na, akkor ideje meglátogatni nekünk 1584-et, mielőtt még Hugo beleleshetett volna apja jegyzeteibe. A pincében a tűzre dobva a jegyzeteket máris megoldódik minden, mehetünk is vissza a térre a nem létező zsarolóhoz.

E befejezés: Felmerült a kérdés: mi lenne, ha Dana visszatérhetne velem a jelenbe? Rövid rábeszélésem egyelőre hatástalan volt rá, de úgy gondoltam, van itt még keresnivalóm, ezért gyorsan visszatértem a jelenbe, és a kávézó aljában felvettem az üdvözlőkártyát Dana részére. Ezzel visszamentem Danához, akit meggyőztem, hogy jöjjön velem. A piros követ azért rövid kérlelés után nekem ajándékozta, majd elvittem a jelenbe. Sajnos egyedül kellett hagynom, mert a múltban még volt kis dolgom a kővel. Ezt Dr. Wagnernek kellett adnom, aki 1 hétnyi időt kér a kísérlet befejezéséhez, amit közöl is a fiával és lányával. Nem volt más választásom, mint visszatérni 1 héttel később. A ház az ismerős állapotában volt: a robbanás utáni gőzölgésben már csak Margarete maradt a házban. Ijedten mutatott egy furcsa szerkezetre, amit először nem akartam felismerni, de hamar leesett: ez egy időgép... A dátum pedig 2001 április 7-e volt... Nem volt más választásom, mint visszatérni a jelenbe, de mivel Margarete is jönni akart, már ketten utaztunk. Rögtön meg is szólalt a mobiltelefonon, melyből ismerős hang köszönt vissza rám, Hugo volt az. Azt akarta, hogy találkozzak vele a téren. És Dana hangja is beszűrődött a hívásba. Hamar ott teremtem, ám szerencsére Margarete segítségével meg tudtam oldani a problémát.

További százalékpontok: Menj el a jósnőhöz, és látogasd meg a részegen fekvő két srácot a fotós bolt előtt. A B befejezést két féleképpen is megcsinálhatjuk: Menjünk vissza 1980-ba, majd beszéljünk Homunculusszal, és térjünk vissza a jelenbe. Rögtön a térre menjünk, és ne a jósnőhöz. Mikor a két lánnyal vagy, össze-vissza utazhatsz velük az időben.

PROLOGUE

(2001. április 8. 14:00)

Miután mind az 5 féle befejezést elérted, egy speciális történeti szál nyílik meg előtted. Ennek eléréséhez el kell kezdeni egy játékot, és amikor az elején meghalunk, Homunculusnak az alábbi választ kell adni: "Am I dead?" és "Oh, Homunculus.", vagy "Am I dead again?" és "Oh, Homunculus."

14:00 – Ébredés a kávézóban. Úgy látszik elszunyókáltam. De ezt mintha már egyszer átéltem volna?! Hohó! Keressük csak meg a követ a székem körül! Sajnos nincs itt. Nem baj, később úgyis megkapom – gondoltam és egy határozott mozdulattal feltéptem a kávézó ajtaját. A jósnőhöz siettem, aki nem emlékezett rám. Ez már eleve elég furcsa volt, hisz jártam már nála párszor, illetve hát eddig is várt már engem... A téren a lézengő tömegben elbeszélgettem a mutatványossal, majd a Bar Zum Ei felé vettem az irányt! Heh, megint lángra kapott a cucc, de mielőtt Hugo kérlelésére bementem volna, a téren a mutatványostól elkértem a tojást. Ebben egy új üzenet lapult! Visszamentem a kávézóba reklamálni, hogy kérem szépen, nekem itt elveszett tárgyaim vannak, mire kezembe is nyomták a Philosopher's Stone-t és az öngyújtómat. Ezután beléptem a Bar Zum Ei égő gerendái közé, felkészülve a biztos halálra. Azonban a Digipad elsőre megengedte, hogy elhagyjam a helyszínt, de most nem a tűz előtti időszakra, hanem Margarete-hez utazhattam vissza. Az öngyújtóval, vagy mobillal elkergettem a népet körülötte, majd gyorsan visszateleportáltam a jelenbe. Itt természetesen meghaltam a tűzben, viszont utána Homunculushoz kerültem. A piros kővel hamar pontot tettem az ügy végére és elintéztem egy életre ezt a Homunculust.

További százalékpontok: Ennek a történetnek is van egy másik befejezése, mely annyiban tér el a fentiektől, hogy nem szabad visszateleportálni Margarete-től a jelenbe, hanem belépve vele a házba, a követ Dr. Wagner a felesége meggyógyítására használhatja fel.

A KÉT EMBER, AKI EGYMÁST KERESI

Van a játékban egy nő és egy férfi, és akik mindig egymást keresik, de soha nem találják meg. Ez nem tudom, hogy mit számít a játékban – sajnos még nem jöttem rá, de íme a koordinátájuk:

Prologue és Chapter 1: a múltban.
Férfi: A Bar Zum Ei-al sréhen szemben lévő sarokház ajtajában áll.
Nő: A téren, jobbra rögtön tőled.

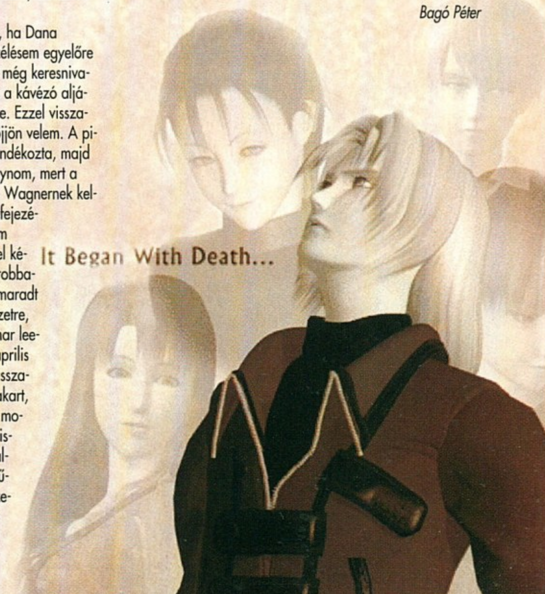
Chapter 3:
Férfi: Az autók mellett a füvön.
Nő: Az antik bolt előtt.

Chapter 4:
Férfi: A Haupt úton van.
Nő: A bár közelében a piros virágoknál.

Chapter 5:
Férfi: A templom közelében az északi kapunál.
Nő: A jósda közeli sikátorban.

Chapter 7:
Férfi: A város tetején, a templom és a bár között.
Nő: Az óránál, a múzeum lábánál.

Bagó Péter









Amikor kipróbáltam életem első FPS játékát, a Doom-ot, még nem gondoltam, hogy egy stílusteremtő programot nyüstölök. Emlékszem, annyira sokat játszottam vele, hogy egy idő után már szédültem, mikor abbahagytam. Aztán egyremásra jöttek az ilyen játékok, kisebb és nagyobb nevek tűntek fel és le. Eddig viszont volt egy bevett tendencia, amit tartottak a kiadók. Eszerint az FPS-ek mindig először PC-re jelentek meg, és ha ott kiemelkedően nagy sikert értek el, akkor konvertálták át valamelyik konzolra. Sajnos ez a trend ma is tartja magát, mi konzolosok másodrendűnek számítunk az FPS-ek megjelenését illetően. Sokan az irányítót okolják, miszerint a kevés gomb és a joy-ok felépítése nem teszi alkalmassá ezeknek az anyagoknak a megjelenését. Persze aki csak egy konzolos FPS-sel is játszott, tudja, hogy ez nagy születlenség. Bár az is igaz, hogy aki PC-n játszott egy FPS-sel, az soha nem fog megbarátkozni a joy-os kezeléssel. Egészen meglepő, amikor csak és kizárólag konzolra jelenik meg egy FPS és az még meglepőbb, ha még a PC-s nagy testvéreknél is jobban sikerül. Talán csak két ilyen nagyobb név létezik, a Medal of Honor PS-re, és a Perfect Dark N64-re. Ezek a stuffok bátran állíthatom, hogy maguk kategóriájában együtt mozognak a legjobb PC-s FPS-ekkel is. Szerencsére PS2-re is megjött az első olyan FPS játék, ami csak és kizárólag erre a gépre készült. A Red Faction címmel megjelent anyag igazán jól sikerült! Egyáltalán nem hibátlan, de olyan hangulatos, hogy a hiányosságai könnyen megbocsáthatóvá válnak. Nem mondható teljesen egyedinek a program, mert a PC-n óriási sikert aratott Half-Life-ra kimondottan hasonlít. Sok-sok ötletet átvettek onnan és a külalak is arra emlékeztet. Persze a HL egy nagyon jó cucc volt így egy jól sikerült klónban nem találhatunk kifogásolni valót. Nézzük tehát mit nyújt ez a DVD-n elterpeszkedő játék.

ÉLET A MARSON

A sztori szerint a jövőben járunk. A naprendszer több bolygóját kolonizálták már, köztük volt néhány olyan is, aminek csak a természeti kincseit használták fel. Ilyen a Mars is, ahol egy hatalmas bányát üzemeltet az Ultor, egy multinacionális vállalat. Természetesen a bányához bányászok is kellenek, ám kutya sem akar a Marson vájár lenni. Éppen ezért az Ultor rabokat használ a bányáiban. Az Ultor természetesen nem örvend valami nagy népszerűségnek, rengetegen akarják a bukását, köztük egy Red Faction nevű szervezet. A RF főszereplője Parker is egy rab. A bányászok egy nap egy misztikus ismeretlen dolgot találnak a barlangok mélyén. Hamarosan lázadás tör ki az Ultor ellen, amihez főhősünk is csatlakozik és fegyvert ragadva elhatározza, hogy kijut erről a kietlen bolygóról. Innen a feladat egyszerű. Túl kell élni az Ultor támadásait, és ki kell deríteni mi volt az titkos "valami", amit a bányászok találtak.

INDULÁS

Mielőtt nekikezdenénk a játéknak (New Game), nem árt ha egy kicsit gyakorlunk (Traning). Érdemes a gyakorláson legalább egyszer végigszaladni, mert rengeteg hasznos tanácsot kapunk! Természetesen lehetőség nyílik többjátékos módra is (MultiPlayer). Egymás ellen osztott képernyőn, vagy esetleg BOT-ok ellen is harcba szállhatunk. Választhatunk 13 szereplő, valamint 9 pálya közül. Ezután állítsátok be a BOT-ok számát (max. 6 lehet), no meg az időt és a győzelemhez szükséges frag számot és indulhat az öldöklés. Kicsit zavaró, hogy nem lehet megválasztani az ellenséges BOT-okat, így mindegyik idióta kékszínben harcol. Mi vagyunk az egyetlen pirosak. Élvezetes a többjátékos mód, érdemes egy társat találni és kipróbálni vele. A Red Faction a Quake 3-mal ellentétben azonban nem többjátékos módra íródott, így az igazi élményt itt az egyjátékos mód jelenti. Végezzük el a beállításokat (Options), aztán indíthatjuk az új játékot. Van még itt a főmenüben egy pont az Extras. Itt megnézhetjük a készítők listáját, illetve egy demót a programozók hamarosan megérkező RPG-jéből, a Summoner-ből. Na, ha mindennel megvagyunk mehetünk is a Mars kietlen bányáinak mélyére. Érdemes először Easy fokozaton nekivágni a kalandnak, mert nem lesz könnyű a küldetésünk. Az első pályán kezdetben még csak egyszerű bányász vagy. Menj le az ajtóhoz és nézd végig az őr és a bányász beszélgetését. A vita hevében ketten egymásnak esnek és a bányász kinyírja az őrt. Gyorsan kapd fel az elektromos botját, így megvan az első fegyvered. Rohanj a következő őrhöz és üsd le, így már lőfegyvert is szereztél. Innentől megkezdődik a lázadás és egyben Parker menekülése is. Csatlakozunk az Ultor ellen harcoló csoporthoz a Red Factionhoz és innentől tőlük kapjuk a segítséget és az információkat.

RED F

A FIÚK A BÁNYÁBAN LÁZADOZNAK

KEZELÉS

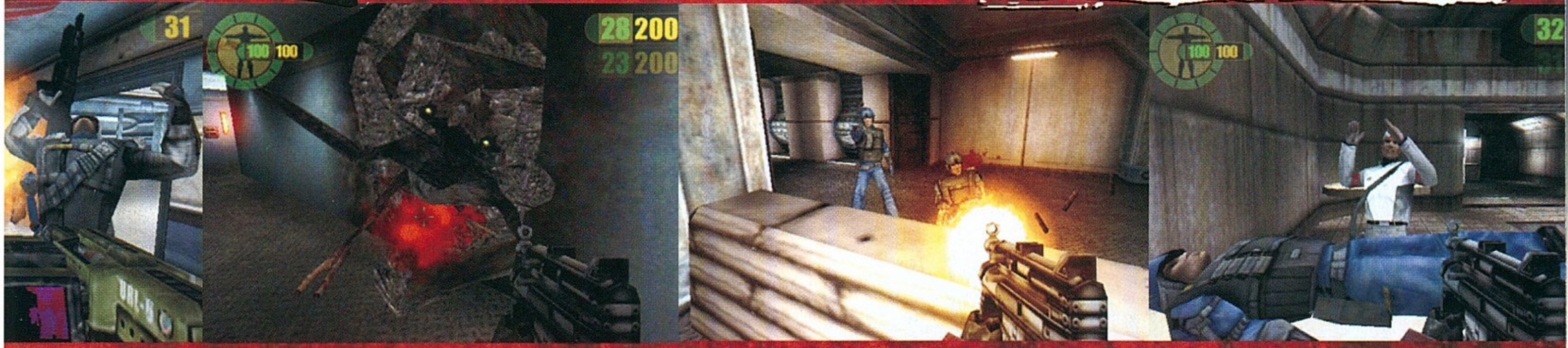
A Red Faction irányítása kezdetben kissé körülményes, de néhány perc után hamar meg lehet szokni. Csak gyakoroljatok sokat. A bal oldali analóg karral fordulhatunk és nézelődhetünk. A jobb oldalival mehetünk előre és oldalazhatunk. Az R1-gyel tüzelhetünk, az R2-vel a másodlagos fegyvert használhatjuk – ha van. A Négyzettel és a Körrel válogathatunk fegyvereink közül, és az R1-gyel választhatjuk ki a nekünk tetszőt. A Háromszöggel újratölthetjük

fegyverünket, ha éppen kifogyott a tár. Ezt érdemes megtenni, amíg nincsenek ellenfelek a közelben, mert nagyon idegesítő, ha a keményebb csaták közben ürül ki a tár. Az L1-gyel ugorhatunk, az L2-vel pedig kúszhatunk. Maradt még egy gomb az X. Ez az akció gomb, azaz kapcsolókat használhatunk vagy emberekkel beszélhetünk. A kapcsolók mindig zöld keretbe kerülnek, innen tudjuk, hogy az X-et kell használni. A terepeken találunk majd medikusokat, velük érdemes csevegni, mert begyógyítanak minket. Vigyázzunk az életükre! Fontos továbbá, hogy a X-szel felvehetjük a hullákat. Ha ezt akarjuk nézzünk a halottra és az X-szel kapjuk fel. Amíg hurcolunk valakit, lassabban tudunk mozogni is. A hulla cipelésnek majd a későbbi részeknél lesz nagyobb jelentősége. Van azon-









ban a kezelésnek egy rettentő nagy hibája, nevezetesen nem lehet gyorsan megfordulni! Így ha a hátunkba kerül valaki, nem kis fáradságunkba (és energiaveszteségünkbe) fog kerülni a megfordulás. Ez idegesítő hiba, nehezen is lehet megszokni.

CTION™

FEGYVEREK

Minden FPS játékban a legfontosabb dolog, hogy milyen fegyverekkel irthatjuk a támadókat. A Red Factionben összesen 15 fajta eszközt vehetünk igénybe. Megvannak a hagyományos shotgun, gépfegyver, rakéta és gránátvető (és ezeknek a több fajta változata), de találunk egészen egyedi darabokat. Itt van például a Rail Driver, ami a Quake 3 Railgunjának testvére. Lassan tölt, kevés lőszer van hozzá, de egy lövése azonnal halálos a célpont számára. Szükség lesz a megfelelő tűzerőre, hisz a későbbi helyszíneken óriási robotokkal támadnak majd ránk, amikhez bizony kell a skuló. Érdekes "fegyver" még a golyóálló pajzs, amivel ütni lehet, meg a golyók ellen véd. Nagyon tetszett, hogy a fegyvereken általában mindig van egy másodlagos funkció. Például a pisztolynál az R2-vel felrakhatunk hangtompítót, a lángszóróval egy adag tárat használhatunk molotov koktélként, a két táras kicsi gépfegyvernél pedig válthatunk, hogy melyik tárból akarunk tüzelni. Még folytathatnám a sort, de a többit találjátok meg ti. Úgy vettem észre, hogy a másodlagos fegyverek egy részét fel kell majd venni a helyszíneken. Nagyon tetszett még a rakétavető, amin egy hődetektor is helyet kapott (rajta van a fegyveren), így láthatjuk a szomszédos szobában is az ellenfeleket. Nagyszerű dolognak tartom, hogy lehet járműveket használni, elég ha csak a tengeralattjárót említem. Sőt még torpedózni is tudunk vele!

A HELYSZÍNEK

Először attól tartottam, hogy egy Marsos téma azzal jár majd, hogy kizárólag sötét alagutakban meg bányákban kell mászkálni. Szerencsére azonban a terepek változatosak, nem is kicsit! A bányától a laboratóriumig vagy a barakkig mindén fajta területen megfordulunk. A változatosságra nem lehet panasz. Egyébként a RF nincs pályákra osztva. Csak úgy mint a PS1-es Quake 2-ben a helyszínek összefüggnek, így keltve azt a hatást, mintha egy óriási komplexumban járnánk. A helyszínek részeit menetközben tölti be a gép, így ezeknél pár másodpercet várnunk kell. Szerencsére bárhol menthetünk (mentsünk is sokszor!), ráadásul nagyon egyszerűek a helyszínek, elakadni lehetetlen. További jó pont, hogy rakétavetővel ki lehet robbantani a pályából elég nagy darabokat. Jó, nem igazán szép az effektus, azt elismerem, de mégis ötletes, mert még nem igen láttam ilyet. Egyszer például találkoztam egy óriási robottal egy kisebb szobában. Gondoltam eliszkolok előle mielőtt észrevenne, mert tekintélyt parancsolóan nagy termete volt. Nem volt szerencsém, mert észrevett, így hát menekülőre fogtam a dolgot. Beszaladtam egy ajtó mögé ami egy kisebb folyosóra vitt. "Na ide lőj be ha tudsz" – gondoltam magamban, ekkor óriási robbanás rázta meg a folyosót. A szentségit, hát nem két lyukat lőtt a falba a robot?! Na, kiszaladtam gyorsan egy oszlop mögé. Pár másodperc múlva néhány rakétától az oszlopból csak romhalmaz maradt. "Hmm ennek fele se tréfa" – gondoltam, így nem maradt más hátra mint a küzdelem, még szerencse, hogy oldalazással könnyen kilehet kerülni a rakétákat. Így hamar végeztem vele, de az azért tetszett, hogy micsoda rombolást végzett a terepen. Lyukak és törmelék mindenütt!

PRO ÉS KONTRA

A Red Faction egy hangulatos és kellemes játék, szerintem az FPS stílus rajongói feltétlenül beszerezhetik. Hibái így is akadnak rendesen, még ha ezeket megbocsátottam neki. Itt van mindjárt a grafika, ami látványos és szép is, de az ellenfelek kidolgozottsága nem a legjobb. Több poligonból kellett volna megalkotni őket, mert így igencsak gyenge kinézette lett némelyiknek. A mozgásukkal sem voltam megelégedve, kicsit furcsán szaladgálnak. A terepekkel nincs gond, színvonalas mindegyik. Csupán egy-két effektus lett egy kicsit gyengébb. Amiért nagyon haragszom, hogy a programozók elfejtették az engine-t a gép hardweréhez igazítani, ezért amikor járműveket irányítunk és nagyobb robbanás történik, nagyon leakad a játék! Ez bizony csúnya hiba egy PS2-es játéknál! Szerencse, hogy a hangulat kárpótol! A katonák kiáltoznak, szaladgálnak, menekülnek – a mesterséges intelligencia bár nem túl magas, mégis megvan. Igaz persze, hogy a Medal of Honor katonái okosabbak voltak. Senki ne vonjon le azonban téves következtetéseket: a Red Faction egy jó FPS akciójáték! Van egy olyan kellemes hangulata, ami újra és újra arra késztet bennünket, hogy leüljünk az anyag mellé és folytassuk a kalandokat. Szívesen ajánlom mindenkinek, mert tényleg jó ez a stuff, még a hibái ellenére is.

Veres Miki

RED FACTION

THQ

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (598KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HANGULATOS, KRÁLY FEGYVEREK
× NEHÉZ MEGFORDULNI, NÉHA AKADOZIK

9 pont



ONI VAGY NEM ONI, EZ TÖBBÉ NEM KÉRDÉS

Valamelyik nap, jó szokásom szerint, kedvenc bolhapiacomon beszélgettem (ez már szinte hagyomány nálam, ha szombat, akkor megyek) kedvenc árusaimmal, amikor egy fiatalember, név szerint Kádár Zsolt, valahogy kifülelte, hogy én, én vagyok, azután erőt vett magán, és odajött hozzám, hogy elárasszon az újság, és a tesztelők iránt érzett rajongásával, szeretetével. Kedves Zsolti, nagyon szépen köszönjük kitartásod a magazinnal szemben, pont az ilyen olvasóknak köszönhetjük, hogy ott vagyunk, ahol, tehát még egyszer ezer köszönet, a cikket pedig olvasd sok szeretettel. Egyébként meg gyűjtöges a PS2-re, mert megéri (a Dynasty 2-től majdnem elkapartam magam, olyan jó, és most kaptam meg a Red Faction-t, a legütősebb FPS-t idáig, ami valaha is konzol gépre készült). Ezennel befejezem szokásos kis privát megjegyzésemet, jöjjön maga a teszt.



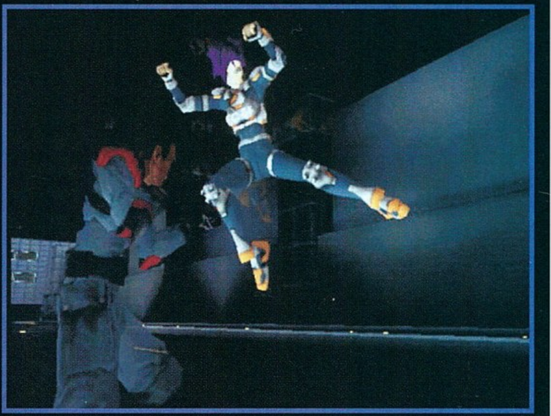


EGY VALÓDI ROCKSZTÁR

A Rockstar Games játékainak már elég sok rajongója van, köszönhetően az elég jó ötleteknek, és témáknak, amikbe belefognak. A Sony új konzolára már nem egy játékot megjelentettek, de sajnos most a mennyiség a minőség rovására ment. A Midnight Club nekem nagyon nem jött be, a Smuggler's pedig jó lett volna, csak idővel kicsit uncsi volt már táskákkal rohangászni mindenfele. Az Oni-val viszont kitörtek az autós játékok kategóriájából, ami nem is volt baj, mert végre valami teljesen másba is belekezdhettek. Célpontjuk most a verekedős, mászkálós műfaj volt, amolyan Fighting Force 2 stílusban, vagyis lehet menni, verekedni, lövöldözni, lopakodni, és gombokat nyomogatni. Ez így elég egyszerűen hangzik, de azért a program valamivel többet nyújt ennél, ráadásul sikerült az egészet leönteni egy kis manga szósszal, ami manapság már önmagában is sikert jelent. Bevallom őszintén, én is csípem a mangát, és a hentai-t, bár szokásom szerint ezekben is inkább a keményebb stílus a favoritom, mint például a La Blue Girl. Az Oni, bár ennyire nem durva, azért jóval több, mint egy Pokemon, vagy egy Dragonball, ami nem is baj, mert már a csapból is ezek folynak. A sztori, egy eléggé utópikus jövőbe visz minket, ahol is egy fiatal lány, Konoko bőrébe bújhatunk. Természetesen ő nem egy egyszerű hölgy, hanem a TCTF nevű bűnüldöző szervezet egyik ügynöke. Személyében kell majd minden illegális tevékenységet beszüntetnünk, és az ellenálló bűnöző csoportokat pedig eltakarítani az útból. Körülbelül ennyi az alaptörténet, de természetesen lesznek benne kisebb kavarások, meglepetések. A bevezető filmecskéből sokat nem tudhatunk meg, csak egy kis akciót láthatunk benne, aminek szereplője főhősnőnk. Sajnos ez is nagy szám, mert a későbbiekben még ennyit se nagyon nézhetünk rajzfilm formátumban, leginkább csak a játék engine-jével készült átvezetőkben gyönyörködhetünk. No, lássuk a medvét...

ROSSZFIÚK VIGYÁZZATOK, KONOKO ELJÖTT HOZZÁTOK!

A nyitó menüben nem vár rátok sok minden, csak a megszokott beállítások (nehézség, rezgés, feliratozás, gombkiosztás, stb.), új játék kezdése, vagy régi folytatása. Ha hallgattok rám, legelőször inkább egy új játékkal kezdtek, és majd csak később próbálkoztok a másik lehetőséggel. Kezdésnek egy gyakorló szinten találjátok magatokat, ami különböző szobákból áll. Mindegyik szoba más mozgást foglal magában, és csak akkor mehettek tovább, ha már sikerült azt elsajátítanotok (uhh, ezzel a szóval most rendesen megszenvedtem...). Az első szobában csak az elemi mozdulatokat kell elő hoznotok, vagyis először a jobb analóg karral a kamera nézetet próbáljátok forgatni, majd a ballal (vagy a D-paddal) sétálgassatok egy kicsit erre-arra. Ha sikerült, az ajtó melletti konzolpanel előtt megjelenik egy sárga kör, erre álljatok rá, majd nyomjatok egy X-et (ez az akció gomb egyébként). Ezek után lesz futás a feladatotok, csendes lopakodás, ugrálás, verekedés, valamint lövöldözés. Nézzük csak, az L1-gyel ugorhatsz, a kettessel pedig osonni tudsz, de futás közben ezzel lehet gurulni, valamint fegyverrel a kezedben becsúszni (ezt gyakran kell majd használni), illetve ugrás közben lenyomva is bukfencezel egyet a levegőben. R1- ütés, R2- rúgás, kombinálni persze ezeket is lehet az ugrással. Ha verekedés közben nem nyomsz meg semmilyen gombot, Konoko automatikusan blokkol, de ez a speciális ütések, vagy a lövések ellen természetesen nem véd. Amennyiben közel vagy egy ellenfélhez, ezekkel a gombokkal egy-egy csonttörést is végezhetsz rajtuk, átdobás közben, később pedig előkerülnek a jobb kombók is, mint például az ütés + ütés + rúgás (ezek mindig kiírja a gép). Fegyvered az R3-mal veheted elő, és miután becéloztál vele valakit, vagy valamit, az R1 lenyomásával tüzelhetsz. A bal oldali kis ablakban láthatod, hogy van még-e nálad tartalék tár, ha a válasz pozitív, akkor azt a négyzettel teheted be a kiürült helyére. Természetesen el is hajíthatod ezeket a "fegyvernek látszó tárgyakat", a háromszög lenyomásával, de vigyázz, hogy a legmegfelelőbbet válaszd ki magadnak mindig, mert csak egyet vihetsz magaddal, és később már nem biztos, hogy a helyén lesz, amit ott hagytál. A jobb oldali ablak egyébként az életerődet mutatja, valamint sokszor láthatsz ott egy kis piros









négyzetet (max hat darab lehet belőle), ami a nálad található elsősegély flakonokat jelzi, ilyenkor csak nyomsz egy kört, és már rendben is vagy, minden tök heppi, a véred sem folyik, csak valaki szedné már ki azokat a rohadt golyókat a hátadból. Ezek mellett, az életerő feltöltők mellett, még a páncélzatod erejét is szemmel tarthatod, miután sikerült felvenni egyet. Amikor meglátsz egy neked tetsző tárgyat, mindössze az R3-mat kell lenyomnod, és már viheted is haza a gyűjteményedbe (aztán lehet mutogatni a csajoknak... nem, nem azt te szexmániás, hanem a gyűjteményed). Az X pedig mindig az ajtóknál, és a kapcsolótábláknál használatos. A Select megnyomásával elérhetőek a következő pontok: **Objective:** a feladataid nézheted meg itt; Items: a felvehető használati tárgyaid tekinthetőek meg; **Weapons:** ugyanez fegyverekkel; **Diary:** a mozgásaid feljegyzései; Help, ami a gombkiosztást takarja. Öhömmm... asszem nem hagytam ki semmit, ami az irányítással kapcsolatos, úgyhogy most jöjjön egy kis eszmefuttatás magáról a játékról.

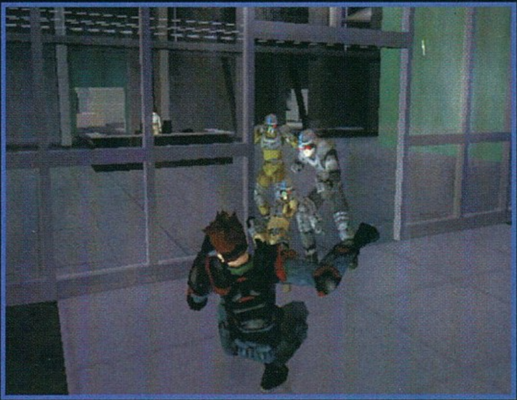


AKCIÓ MINDENEKFELETT

Az Oni egy teljesen szokványos akció játék, nem kell túl sokat gondolkodni benne, inkább a reflexeken van a hangsúly. Nagyon sok meglepetéssel nem találkoztam benne mialatt végigjátszottam, de azért jól esett mondjuk, amikor a sokadik pályán, egy elég elvont, emlékképekkel teli, álom-valóság keveredésű helyszínen találtam magam. Mindig menj előre, nyisd ki az ajtókat, és akkor nem akadsz el, bár néha úgy tűnhet majd, hogy nincs tovább, nem találod a kiutat, valószínű, hogy olyankor kihagytál egy kapcsolót (időnként lépcső alá is rejtik őket), tehát keresgélj, türelem rózsát terem. Vannak persze segítőid is, nem egyszer kommandósokkal kell majd vállvetve küzdened a szervezett bűnözés szerteágazó, kusza világában. Ilyen esetekben próbáld megvédeni társaidat az ellenség csapásaitól, mert segítségedre lehetnek ők is a későbbiekben (bár nem sok mindenben, mert általában csak álldogálnak, nézelődnek, és futkosnak... magyarul a mesterséges intelligenciának nyoma sincs rajtuk). A civilek nem sok vizet zavarnak, néha adnak neked egy-két cuccot, információt, és annyi (ilyenkor nagyon élvezetes letérdeltetni őket, és már csak egy jól irányzott tarkólövés kell... hehe). Sajnos mind a játékmenet, mind a helyszínek kicsit egysíkúak lettek, ezzel elrontva a játék szavatosságát, ami nagy kár, mert az Oni jobban is sikerülhetett volna. Ami nagy hibája, hogy nem sikerült kitörniük a készítőknek a verekedős kategóriából, bármennyire is próbálkoztak. Valahol hallottam, vagy olvastam, hogy még a kaland stílusba is megpróbálták beleerőltetni a programot, de ezt nem igazán értem, hogy sikerült kitalálniuk... Szerintem senki nem tartja azt kalandosnak, ha szaladgál egy folyosón, kinyit egy ajtót, bemegy egy hatalmas terembe, ezek után lever pár embert, átmegy egy másik ajtón, és kezdi az egészet elölről. Na jól van, néha mást is csinál, de ezek a fő jellemzők... no, hát akkor hol is van az a kaland? Szóval ez így karcsú. Nézzünk mást.



A terep nincs rosszul kidolgozva, de az sem túlzottan változatos. Szinte végig csak szürke, meg barna raktárakban, irodaházakban rohangálhatunk (ezt az igénytelenséget pedig már arra sem lehet ráfogni, hogy a nyomasztó cyberpunk környezet megteremtésének érdekében ilyen szürke minden, én legalábbis nem veszem be), és ez valahogy nem tud annyira feldobni. Ez a gép ennél jóval többre képes (sikerült már jó pár programmal találkoznom a PS2-n, és ez elég egyszerű az átlaghoz képest). Persze minden relatív, mert valószínűleg lesz pár olyan emberke, akik odalesznek a játékért, de én annyira nem osztom a lelkesedésük. A hangok, és a zenék jók, de szintén nem tökéletesek, és az irányítás is hasonló színvonalon mozog. Néha rendesen fogjátok szidni a gépet, amikor verekedés közben elveszítitek az uralmat hősnőtök felett, és a rátok vetődő katonák a zubbonyotokkal törlik majd fel a padlót. Hát ez van... Bár nyolc és fél pontot mégér a program, inkább azt javaslom, valami tartalmasabb szoftvert szerezzetek be magatoknak, vagy vegyetek a pénzből egy jobb erotikus DVD-t, hiszen már az is izgalmasabb. Tudjátok, az Oni rétegjáték, és ezért nem fog mindenkinek tetszeni, így aztán próbáljátok ki jó rendesen, mielőtt megveszitek. No... megint negatívabb voltam egy kicsit a kelleténél, de én már csak ilyen vagyok.



Böjtös Gábor

ONI

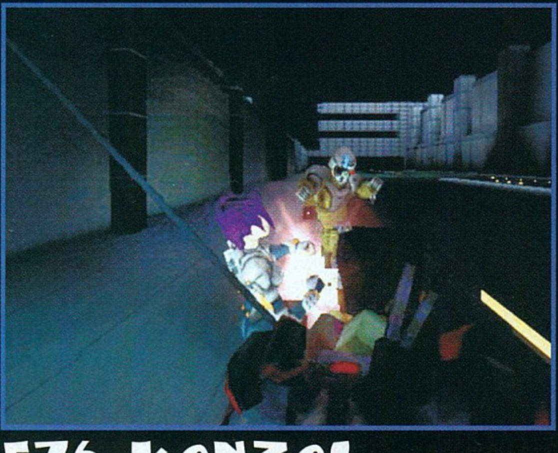
ROCKSTAR GAMES

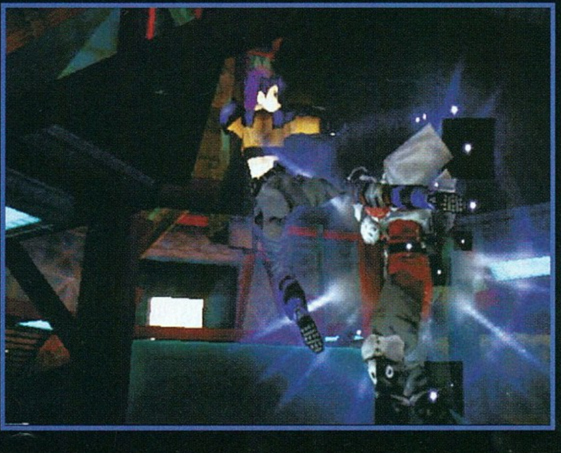
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8 MB (135KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ELÉG JÓ AKCIÓJÁTÉK A FIGHTING FORCE 2 STÍLUSÁBAN
× DE LEHETNE JOBB IS (NEM KICSIT)

8.5 pont





A RÉGI SZÉP IDŐK

Manapság kezdek el azon gondolkozni, hogy milyen jó lenne, ha újra szerezhetnék egy Sega MegaDrive-ot és újra kipróbálhatnám a 6 évvel ezelőtti játékokat. Azt hiszem pénzügyi okokból adtam el régen gépem (kellett a lóvé egy új masinához), de ma már biztos nem követném el ezt a hibát. Szerencsére a SNES-t megtartottam és néha most is előveszem egy kicsit Breath of Fire II-t nyomni vagy Maximum Carnage-ezni (régi Pókemberes verekedős játék). Nem is tudom, hogy miért, de a mai játékok nem nagyon tudnak lekötni. Lehet, hogy én lettem idősebb, de egyre kevésbé hoznak lázba a mai játékok. Szívesen játszogatok velük, vagy nézegetem őket, ámuldozok, hogy milyen gyönyörű lett a grafika, de néhány perc után már teszem is félre. Például PS-re is rengeteg játékot megszereztem már, de 10 perc után a nagyrészük a polcon kötött ki és ott porosodik most is. Egyszerűen nincs meg a HANGULATA a mai játékoknak. Aki nem játszott a régi konzolokkal, vagy még előbb a Commodore 64-gyel az talán nem is érti, hogy miről fecsegek itt, de bízom benne, hogy sokan megértik a gondolataimat. Vajon miért van az, hogy szívesebben játszanék a SNES-ről PS-re átkonvertált Chrono Triggerrel (vagy FF4-gyel, 5-tel, 6-tal) mint a legújabb PS2-es játékokkal, és csak azért választom a PS2-es stuffot, mert egyrészt tesztet kell róla írnom, másrészt Martin nem adta oda a Chrono Triggert – mert tudta azt, hogy akkor hozzá nem nyúlnék a legújabb "csodajátékokhoz". Hiába a főszerkesztőnek bölcsnek kell lennie!



A most megjelent Sonic Adventure 2 tipikus példája annak, amikor egy játék vagy egy teljes sorozat elveszti azt a hangulatát, amit régen a 16 bites időkben birtokolt. Már a SA első része sem volt valami nagy szám, Sonic-kal meg a régi szereplőkkel jó volt menni, de a többiek... Mikor meghallottam, hogy érkezik a második rész, rögtön egy édes bizsergés fogott el. "Na majd ezzel a játékkal újra átélhetem a régi Sonic hangulatát" – gondoltam. Végre megérkezett a stuff és örömmel vittem haza. Elmondhatom, hogy egyáltalán nem rossz, de ez még mindig nem az igazi. Rengeteget javult az első rész óta, de sok apró hiba miatt mégsem nyújtja azt az érzést a játék, mint régen. Hogy imádtam én régen a Sonic-ot! Mindegyik megjelent részt! A szobám akkoriban tele volt Sonic poszterekkel és nem volt olyan mód, ahogy nem játszottam végig a MegaDrive-os sorozatot. Az SA2 igaz, hogy remek lett, de azért mégis a régi részek voltak az igaziak.

AZ ÚJ KALANDOK

Az SA2 története igen érdekesre sikerült. Természetesen újra Sonic és Dr. Robotnik harcol egymással, de rengeteg új elemmel kiegészítve. Mivel a történet három szálon fut és csak a végére teljesedik ki, elég nehéz összefoglalni a dolgokat. Azért lássuk a lényeget! Dr. Robnotnik megint a Chaos Emeraldokat akarja összegyűjteni, a kristályokat, melyek korlátlan hatalommal ruházzák fel birtokosukat. Behatol egy szigorúan őrzött katonai bázisra, ahol rálel a Chaos Emeraldra és valami másra is. Ugyanis egy sündisznó várja! Dr. Robotnik már fel is készül az újabb küzdelemre Sonic-kal, de ekkor megrökönyödésére kiderül, hogy egy sötét, fekete színű sündisznót lát, aki csak egy első látásra hasonlít Sonic-ra. Valójában egy gonosz sündisznó az, Shadow, akit a hadsereg állított elő katonai célokra és most, hogy Robotnik kiszabadította, őt tekinti mesterének. Robotnik egyből felismeri a ragyogó fegyvert Shadow-ban, hisz ugyanolyan erős mint Sonic, így már összegyűjtheti a hét Chaos Emeraldot! A szökés után Sonic-ot elfogja a hadsereg (mivel azt hiszik, hogy Shadow az) és helikopterrel akarják elszállítani.



Persze Sonic ügyesebb ennél és hamar megszökik. A többi pályán majd a többiekkel is lehet lenni (Knuckles és Tails) és ekkor fog teljesen kikerekedni a történet. A legjobbat azonban még nem mondtam: a játék legelején, új játék kezdésénél lehet választani, hogy a jó (Hero) vagy a rossz (Dark) oldallal akarunk-e lenni! A jó oldalon természetesen Sonic, Tails és Knuckles található. A gonoszok közül két új szereplő is bemutatkozik. A legfontosabb azonban, hogy lehet lenni Dr. Robotnik-kal is! Igaz csak egy robotban lehet irányítani, de ez se rossz. Rajta kívül választható Sonic gonosz alteregója Shadow (róla már volt szó). Lehet lenni még egy csajjal Rouge-zsal, aki hasonlít Knuckles-re. Mindenesetre a mozgások és a pályák célja ugyanaz a rossz és a jó oldalon is. Tehát Sonic-kal és Shadow-val minél gyorsabban kell végig száguldozni a pályákon a lehető legtöbb gyűrűt összeszedve. Dr. Robotnik-kal és Tails-szel egy robotban ülve kell végigmenni a helyszíneken. Knuckles-szel és Rouge-zsal pedig a széttört Master Emerald darabjait kell megtalálni. Természetesen a hat szereplő története hatással van egymásra. Izgalmas és érdekes dolognak tartom, hogy végre a rossz oldalt is lehet irányítani, új színt hozott a játékba. Úgy hat éve a kisujjamat oda adtam volna, ha Robotnik-kal lehetett volna lenni.

A FŐMENÜ

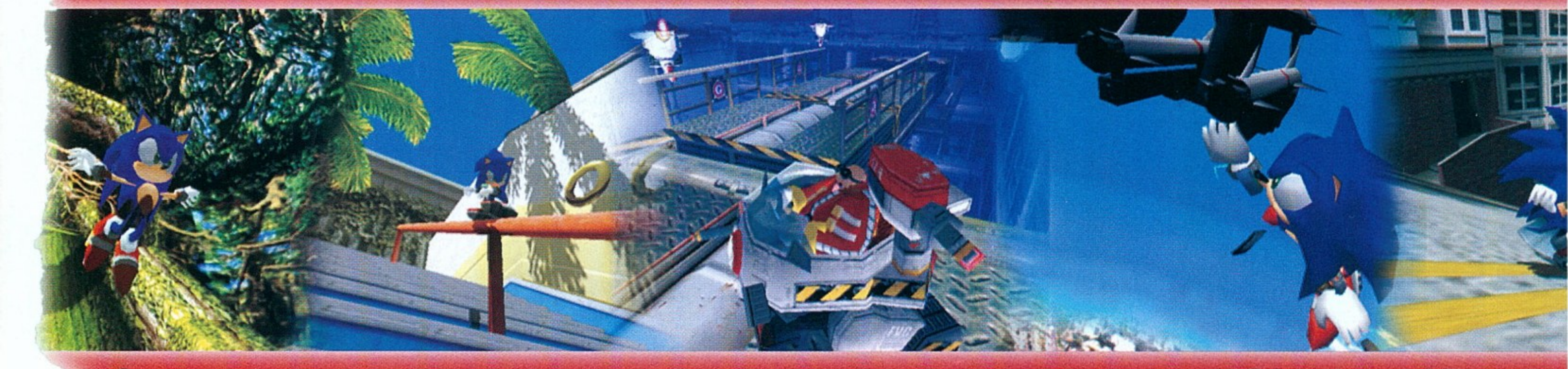
A szokásos egyjátékos módon kívül, most már lehet (mint régen MegaDrive-on), ketten is játszani (2P Play)! Választhatunk itt is a két oldal közül, aztán egymással harcolva és versenyezve kell győzelemre segítenünk figuránkat. Ezenkívül itt van még az Extra menü, ahova a játék alatt megszerzett bónuszokat hozhatjuk be, de kérhetünk tájékoztatást, hogy hogyan állunk jelenleg. Az Options-ben a szokásos dolgok vannak. Kiemelném a zenéket. Csak akkor lehet meghallgatni az összes számot, ha végigvittük a játékot. Egyébként az anyagnak remek zenéje van. Mindegyik karakterhez és pályához csodásan passzoló muzsikákat hallhatunk, melyek remekül illenek a játékba.



PÁLYÁK

Mint ahogy az előző résznél most is észrevettem, hogy a helyszínek egy része (szerencsére) nagyon hasonlít a régi MegaDrive-os időkben látottakhoz. Például Sonic-kal a dzsungeles pálya, a Sonic 3 első pályájára emlékeztetett. Mikor elkezdünk egy helyszínt, először tájékoztatást kapunk a célról. Ez először általában az szokott lenni, hogy érjünk el a lehető leggyorsabban a pálya végére. Ez Sonic, Shadow, Robotnik és Tails küldetése általában. Knuckles-szel és Rouge-zsal először a Master Emerald darabjait kell összeszedni. Ehhez segítségünkre lesz, egy kis csipogó és egy kijelző. Először zöld színben kezd el világítani a kristály, akkor még csak a valahol a közelben van. Ha viszont besárgul, netán elpirosodik, már ott van a nagyon közel, ilyenkor a csipogás is gyorssá válik. Miután először átvittünk egy pályát egy emblémát kapunk. Lényegében az egész játék arra megy ki, hogy az összes emblémát megszerezzük. Később válasszátok ki az 1P Play-t és a Stage Select opciót. Itt a már bejárt pályákon lehet újra elindulni. Válasszatok egy pályát majd egy üres blokkot és már mehetünk is az újabb emblémáért. Több féle feladatot kell megcsinálnunk. Például megadott számú (általában 100) gyűrűt kell összeszedni, megkell találni egy Chao-t stb. A Chao-ról eszembe is jutott, hogy találunk még egy speciális pályát, ez a Chao World. Hogy ide bejussunk szükség lesz egy kulcsra, melyeket a sima pályákon fogunk találni, kék színű dobozokban. Ahhoz, hogy ezzel a beépített aljátékkal játsszunk, nem árt ha rendelkezünk egy üres memória-





kártyával, mivel 128 blokkot foglal le! A kis Chao-kat nevelhetjük, etethetjük és a memóriakártyára felmásolva versenyeztethetjük. Sőt a győztes versenyekért ugyanúgy emblémák járnak, így ha mindegyiket össze akarjuk szedni részt kell vennünk a versenyeken! A Tutorial

SONIC 2 – A "HALOTT" IS FELTÁMAD TŐLE!



menüben nézzétek meg a tájékoztatást a Chao World-ről, sokat meg lehet tudni belőle. De érdemes megnézni a Chao World-ben is az iskolát. Amúgy a Chao Wolrd-ben gyűjthetjük a kis állatainkat és a kristályokat is. Visszatérve a helyszínekre tényleg nagyon "sonicosak". Gyakran találkozunk 360 fokos fordítókkal, gyorsítókkal. Sonic-kal és Shadow-val igazi élvezet játszani.

KEZELÉS

Most pedig tekintsük át az irányítást. Az A-val ugorhatunk. A B-vel karaktertől függően mást csinálhatunk. Sonic/Shadow "bepörög" és elengedve a gombot szuper sebességgel lövell ki. Knuckles és Rouge-zsal verekedhetünk. Tails-szel és Robotnik-kal a B a célzás, majd felengedve a befogott ellenfelekre és célpontokra néhány rakétát lőhetünk ki. Amúgy a B-vel fel lehet emelni tárgyakat is. Az L/R-rel a kamerát lehet forgatni. Ha ugrás közben lenyomjátok az A-t megint egy csomó dolog történhet karakterektől függően. Sonic és Shadow a legközelebbi célt fogja automatán "lefejelni". Knuckles és Rouge a levegőbe emelkedik és így kúszhatunk. Ilyenkor ha függőleges falat találunk megkapaszkodhatunk, és mint egy pók mászkálhatunk a leesés veszélye nélkül. A két sündisznóval rá lehet ugrani a korlátokra és végigcsúszva lelehet rövidíteni az utat. Később lehet majd találni speciális tulajdonságokat is. Sonic-nál ilyen a gyűrűkön való átkelés (B-t nyomogatni kell a hosszabb gyűrű soroknál). Vagy Knuckles/Rouge párosnál a lebegés közben a B, amivel tárgyakat áshatunk ki a földből. Ezeket a pályákon lehet megtalálni. Egyetlen egy komoly zavaró hibát véltem csak felfedezni a kezelésben. Azt már minden Sonic játékban (beleértve a MegaDrive-os részeket de még az első SA-t is) megszokhattuk, hogy futás közben, ha megnyomjuk a B-t, akkor a futásból AZONNAL átválthatunk pörgésre. Sajnos ezt a mozgást kivették a játékból, ami az elején nagyon zavaró tud lenni. A jó dolgokat miért kell mindig megváltoztatni?









ÉRTÉKELÉS

Kissé vegyesen ítélem meg ezt az új Sonic játékot. Látszik, hogy a készítők kitettek magukért, mindent megtettek, hogy visszaadják az eredeti hangulatot. Sonic és Shadow nagyon jó lett, tényleg imádni való pályáik vannak. Arra viszont tisztán emlékszem, hogy régen Knuckles és Tails is ilyen pályákkal rendelkezett, tehát velük is száguldozni kellett. Nagyon nem illik a Sonic-hoz a keresgélés meg a gyűjtögetés, sokkal inkább a száguldás. Ezért aztán szokatlan egy kicsit Knuckles-szel játszani, hisz nekem jobban tetszett régen, amikor még Robotnik szolgálatában állt és Sonic ellen harcolt. Akkor még olyan pályákon kellett vele is menni mint Sonic-kal. Tails-szel ugyanez a helyzet, egyáltalán nem illik hozzá ez a robot. Robotnik-nál még nagyon jó, hogy egy robotban irányítjuk, hisz ő mindig azzal harcolt (bár a Sonic 2-ben Sonic nagyon megkergette az űrhajón, és bizony tudott futni!). Rouge-ról nincs kialakult véleményem, mert nem volt időm részletesebben kipróbálni. Mindegy, ennek ellenére azért nyüstöltem kicsit többjátékos módban, teljesen olyan mint Knuckles. Mintha a készítők nem tudták volna eldönteni, hogy a DC-s Sonic sorozatot az IGAZI rajongóknak, vagy a nagyközönségnek szánják. Mert szerintem a rajongók jobban élvezték volna ha teljes egészében marad a régi játékmenet. Igaz akkor viszont egyhangúság vádjával illetnék sokan a játékot, és kétségtelen, hogy így sokkal változatosabb is. Egyébként a stuff mérföldekkel jobb, mint az előző rész. Mind a pályák (gondolok itt például a számukra, vagy kétszer annyi van mint legutóbb), mind a hangulat sokkal jobban sikerültek. Talán ez a rész közelíti meg a legjobban a régi részeket. Dreamcast-on viszont bizton állíthatom, hogy az SA2-nél jobb platformjátékkal nem találkoztam még! Van még egy dolog, ami egyszerűen lenyűgöző. Ez pedig a grafika! Bátran mondhatom, hogy PS2 szintet megszégyenítő kinézette van az anyagnak. Sok más PS2-es stuffnál is szebben megvan csinálva. Le a kalappal a programozók előtt! A helyszínek gyönyörűek, és az az irdatlan sebesség amivel mozog a játék ezzel a bika grafikával! A szereplők nagyon jól ki vannak dolgozva, a helyszínek csodásak. Egészen fantasztikus effekteket láthatunk, gondolok itt a víz alatti helyszínekre. DC-n ilyen grafikát még nem láttam, még akkor is, ha néha egy-egy apró tárgy a semmiből tűnik elő (ejnye!). Egy apró hibát találtam, amikor Sonic-kal (vagy Shadow-val) száguldozunk néha bele lehet akadni a tereptárgyakba, így nullára lassulunk. Én a hangokkal sem voltam megelégedve, mert nagyon gyerekesre sikerültek. Vehették volna egy kicsit komolyabbra is a figurát. Azt meg melyik anyaszomorító fordító találta ki, hogy Dr. Robotnik nevét Dr. Eggman-re változtassák? Nem érdekel, akkor sem fogom SOHA így szólítani! Igazából persze ezek csak apró hibák, nem olyan jelentősek. Végszóként még csak annyit mondanék, hogy a rajongók nyugodtan megszerezhetik a SA2-őt, nem fognak vele teljesen megelégedni, de azért nem rossz, sőt! Mások is akik kedvelik a platformjátékokat és az előző részt, bátran nekivághatnak mert DC-n, ennél jobbat nem találnak!

Veres Miki



SONIC ADVENTURE 2

SEGA / SONIC TEAM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ KRÁLY GRAFIKA, IRÁNYÍTHATÓ JÓ ÉS ROSSZ OLDAL, TARTALMAS
× A HANGULAT MÉG MINDIG NEM AZ IGAZI

9 pont



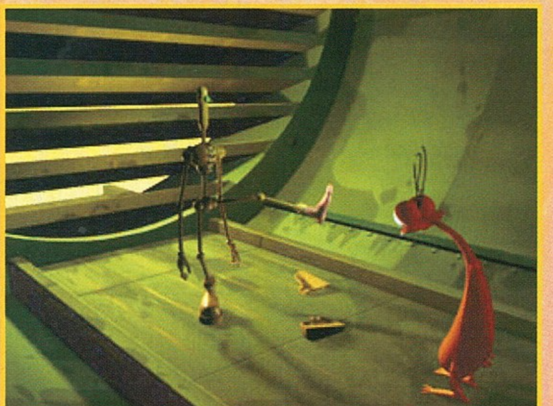
STUPID INVADERS

HÜLYÉK ÉS IDEGENEK

Annyit elöljáróban elárulnék, hogy soha nem játszottam még Point and Click játékkal, mert soha nem is bírtam ezt a játékstílust, nekem ez túl uncsi volt mindig is (Tényleg Martin, miért nekem adtad ezt a cuccot?). Szerencsémre manapság már nem nagyon erőltetik ezeket a játékokat, mondhatnám, hogy kihalófélben vannak, főleg konzolokon, ahol bizony ritkák, mint a fehér hollók. Ha véletlenül nem tudnád, hogy milyen is egy P&C játék gyorsan elmondanám. Szóval arról van szó, hogy ezekben az anyagokban, nem konkrétan a figuránkat kell irányítani az irányokkal, hanem csak egy kurzort, amit, ahova húzol, és ahol kattintasz az embered oda fog menni. Ezzel a kis ikonnal lehet aztán tárgyakat felvenni, vizsgálódni, vagy valamit elvégezni is. Egyébként ez a stílus inkább a PC-k világára jellemző, a Stupid Invaders is már rég megjelent az asztali számítógépeken, erre utal az is, hogy a töltögetést egy "windózos" homokóra jelképezi.

A TÖRTÉNET

Öt idióta agyatlan földön kívüliről szól. Bizony egyikük sem egy szépség – akik addig szerencsétlenkednek, amíg lezuhannak a mi kis földünkre. Persze pánikba nem esnek, hiszen az ügyeletes ezermesterük gyorsan ki is számolja, hogy pikk-pakk kész lesz a javítással, és maholnap mehetnek is tovább. Ezek után jön a felirat: "Néhány évvel később". Szóval a kis barátaink szépen itt ragadtak, egy gazdátlan házban húzódtak meg, és olyan emberi tulajdonságokat sajátítottak el, mint például a tévénézés. Aztán egy szép napon csak sikerül megreparálni a csészealjat, tehát itt az idő az indulásra, azonban, hogy ne legyen ilyen könnyű a dolgunk, megjelenik a gonosz is Bolok a bérgyilkos képében. Őt Dr. Sakarine bérelte fel, hogy kapja el a földön kívülieket, megvizsgálás céljából. Négyüket le is fagyasztja a sugárfegyverével, és Bud is csak azért nem esik áldozatául, mert az ominózus pillanatban is épp a TV-t bámulta. Miután a maffiózó bekergeti a klozetba, vesszük majd át az irányítását. (Egyébként a játék egy rajzfilmsorozat alapján készült, amit anno nálunk is vetítettek, sajnos én erről is lemaradtam.)



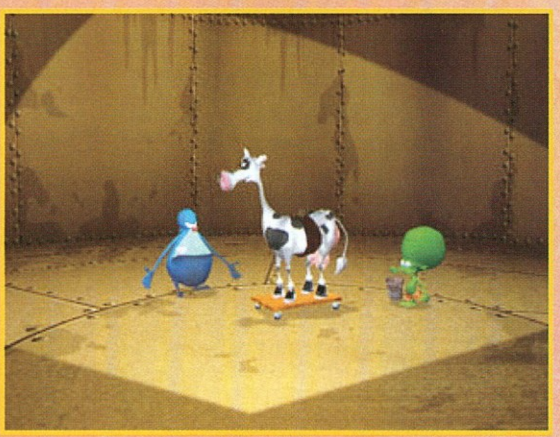
AZ IRÁNYÍTÁS

Az, ami nem túl bonyolult. Ahova menni akarsz, oda kell vinni a kurzort és megnyomni. Ha valamit megvizsgálhatsz, olyan kéz jelenik meg, ami egy szemet tart. De ugyanígy másképp fog kinézni az ikon, ha mondjuk, felvehetsz valamit. Összesen hat tárgy lehet nálad, amik előhozva a képernyő alján láthatóak, innen kell őket használni, és ha valamit kombinálni kell, azt is itt kell ráhúzni egymásra. Amikor egy képernyőről ki lehet menni, megjelenik valamilyen felirat is (PL.: This Way, vagy lépcső esetében a Stairs szócska), de ha bármi használható dologra bukkantál, akkor is felirat formájában értesít a gép. (Amit nem árt, ha azért bekapcsolsz a beállításoknál.)

A játékban mind az öt űrlény irányíthatod majd, közülük külön kiemelném Candy-t, aki egy kicsit meleg (Ezért néha kiscsajként említem a leírásban), és Stereo-t, aki onnan kaphatta a nevét, hogy két feje van. Amúgy mind az ötükkel ugyanazokat a dolgokat lehet csinálni, tehát nincs köztük különbség. A készítők megpróbálták áthozni a rajzfilmre állítólag jellemző humort és gegeket, de elég erőltetett lett az egész, úgy ahogy van. Jó nem mondom, hogy nincs egy-két jó poén benne, de a többit egy szemöldökfelhúzással el lehet intézni. A grafika is valószínű rajzfilmszerűvé lett alakítva, ezért nem is láthatunk extra részletes háttereket, inkább elnagyolt dolgokra számítsunk, de ez talán így is van rendjén. Azon kívül, hogy én konkrétan untam vele a játékot (Át is hívtam a Joci haveromat, hogy ugyan nyomuljon már vele egy kicsit), nem is ez volt az igazán zavaró, hanem az, hogy milyen idétlen erőltetett, ötlettelen, zagyvaság az egész. Össze-vissza történnek az események, csupa oda nem illő, teljesen értelmetlen dologgal találkozhatunk, ami egyáltalán nem poénos, inkább illogikus. Játsszátok végig és megtudjátok miről is beszélek. Sok esemény pedig meg sincs magyarázva, hogy miért történik. Ezeket aztán végképp nem lehet érteni. Amit pedig külön gyűlöltem a játékban, azok az időhúzásos feladatok, például, hogy 15 képernyőt kell menni valahova, hogy ott egy kapcsolót átnyomj, vagy hogy adott egy egész nagy sivatag és abban el rejtve 2 cucc, aztán járd be érte az egészet.

ÉRTÉKELÉS

A játék azoknak fog tetszeni, akik azzal próbálnak meg kitűnni, hogy az ilyen ál-intellektuális elvont hülyeségeket próbálják meg favorizálni., Meg talán a SI és a P&C rajongóknak. Bár ez utóbbiaknak azért lesznek fenntartásaik, merthogy a játék nem valami agymozgató kaland. Minden feladat adja magát, és egy-két próbálkozás után mindet meg is lehet csinálni. Mi is lenyomtuk, úgy hat óra alatt a két CD-t. A titka, hogy ments sűrűn, mert elég gyakran meg lehet halni. (Amúgy, némelyik elhalálozás egész poénos, érdemes megtekinteni őket.) Egy csöppet talán kárpótol minket a rengeteg CG animáció (amik meg totál pixelesek), bár ezek azért nem kompenzálják a játék rengeteg idegesítő hibáját. (És akkor még nem szóltam az irányításról, ami szintén fos, mert általában húszszor kell "kattintani", mire a kis idióta felfogja, hogy mit is kell csinálni.)

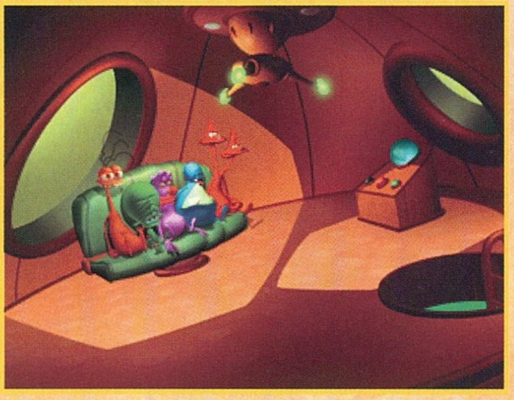


VÉGIGJÁTSZÁS

Az intró után sikerült a legjobb helyre bemenekülnünk Bud-dal, egy nem túl higiénikus klozetbe. Vedd fel a WC pumpát, és a polcról a durvább papírból készült toalettpapírt is. Eme két tárgyat kombináld össze. A polcon egyébként még találsz egy másik tekercs WC papírt és egy flakon lefolyótisztítót. Vállalkozó kedvű egyének azt is kipróbálhatják mit művel Bud a pumpával a vécénél, vagy mi történik, ha őt magát ültetjük rá. Menj az ablak alá, és az erősebbik papírral kombinált pumpát lődd fel az ablakhoz. (Ha a gyengébbiken akarnál felmászni, elszakad). Kijutva fel a létrán majd le a kéményen... Hoop de a kémény el van tömődve, méghozzá magával a mikulással (Legalább már tudom, nálunk miért nem járt sohasem). Beszélgess vele (lehet szívatni is), majd öntsd rá a lefolyótisztítót és ugorj utána a kéménybe. Némi zötykölődés után a pincében landolsz, szegény télapó maradványain. Odalent a polcokon találsz majd egy üvegben savat, egy pajszert és egy tölcsért. Tipegj a koporsóhoz, amit feszíts is fel a feszítővassal. Akár egy nekrofil, tegyünk erőszakot a benne fekvő zombin, azaz dugjuk a szájába a... tölcsért, majd öntsük le a torkán a savat. Ez rendesen be is tesz neki, még annyit mondani sincs ideje, hogy segítség elolvadok, ettől függetlenül megteszi, tehát semmi sem akadályoz már minket, hogy kivegyük mellőle a kulcsot. Ami a lépcső tetején a láncos ajtót nyitja. A következő szobában vedd fel az egérfogót, és tedd le a lépcső elé, majd kapcsold le a villanyt. Megjelenik a bérelt gyilkos, és szépen bele is csámpázik a neki szánt csapdába. (Amennyiben az egérfogó nélkül akarnál felmenni, belőled is jégkockát csinál). Most már felmehetsz a házba. Ahol többször is megcsörren a telefon. Amennyiben felvennéd, Candy egyik betegesen perverz ismerősével társaloghatsz. Keresd meg a folyosó végén a faajtót, és menj be rajta. Húzd ki a ládát, és vedd le a polcról a lufit (hogy ennek mi értelme volt?), majd a másik sarokból a rakétát. Ha alaposabban körbevizsgálódsz még Bud szexmagazinjára is rábukkanhatsz a Flaboy-ra, amiben többek közt hatmellű UFO lányokban is gyönyörködhetsz. Hagyd el a szobát és keresd meg a konyhát, ami a folyosó másik végén balra van. A füstjelekből ítélve az ebéd valószínű már régóta készen van, de most nem ezért kellet idejönnöd. Az egyik fiókban egy öngyújtót, a frigó pedig néminemű kaját tartalmaz. Most keresd meg azt a szobát, amiben a kémény van. A gardróbszekrényt nem véletlenül hívják wardrob-nak, ugyanis ha kinyitod egy fura fazon jól fejbever, és ez a játék folyamán még többször is elő fog fordulni. Kipróbálhatod, mit tesz veled a húsevő virág, de az igazán nagy dolgok a kéménynél történnek. Vedd elő a rakétádat, tedd a kémény alá, majd gyújtsd meg, és nézd végig, ahogy a gólya pár a fészkükkel együtt idő előtt elutazik Afrikába. Menj ki és irányítsd fel magad a lépcsőn. (Egyébként a folyosón van pár jópofa kép a falon, meg úgy általában a többi szobában is találhatsz ilyeneket.) Az emeleten keresd meg a fürdőszobát, és vedd ki a mosógépből a kulcsot, valószínűleg már elég tiszta emberi használatra. Ugyanitt van még egy szoba Candy-é, ahol a szekrényben egy harisnyát találsz a kulcsra zárt fiókban (A pipereasztalnál) pedig egy hajszárítót. Megpróbálhatod bekapcsolni a hi-fit is, de sajnos nem működik. Menj tovább fel a másik lépcsőn, a padláson menj be a faajtón. Közben láthatjuk amint a bérgyilkos barátunknak sikerül kikecmeregnie az egérfogóból és nagy "bőszen" utánunk indul. Szóval lefelé már nem tanácsos elindulni, helyette inkább nézzük körben a padlás sötét sarkában, ahol egy villanykapcsolóra bukkanhatsz, majd nem sokkal ezután egy kurblira. Ezt kell használni a nagy ablaknál, a kinyitásához. A párkányon vedd fel a deszkát, majd döntsd át a másik tetőre, menj át rajta és mássz fel a kéményhez, amin keresztül visszajutsz abba a helyiségbe ahol a megfagyasztott társaid és a úrhajótok is posztol. Azonban csak óvatosan örülj, mert ez a Bolok fickó igen csavaros eszű kiscsákó. Tudta hogy idejössz ezért a szekrényben lapulva vár rád. Amennyiben elmész a szekrény előtt, azonnal lefagyaszt, úgyhogy inkább dobd a harisnyát a szekrény köré. Teljesen biztonságban viszont még most sem vagy, merthogy a kezét így is ki tudja dugni. Tehát szépen sétálj vissza amerről jöttél, egészen le a konyháig és azon keresztül ki az udvarra. Kösd rá a harisnyát a fűnyíró gépre, majd ereszd útjára szekrényestül-Bolokostól. A mutatvány után megint menjünk vissza a padlásra, most azonban a másik ajtót válaszd. Vedd fel a fal mellől az elektromos kábelt. Az akváriumból még kiveheted a TV távirányítóját is, de az egyébként sem működik. (Mondjuk az értelmetlen, hogy miután kidobtuk a távirányítót, Bud akkor is azt keresi, ha megvizsgáljuk a TV-t). Menj ki a másik ajtón. Innen már egyenes út vezet abba a szobába, ahol a társaid fagyoskodnak, onnan fogod felismerni az ajtót, hogy szét van robbantva. Az elektromos kábelt dugd a konnektorba, majd ehhez csatlakoztasd a hajszárítót és olvaszd ki a barátaidat. Fantasztikus! Akár már haza is indulhatnál, ha Etno-nak nem jutna eszébe, hogy a titkos laborban hagyta az emberiségről készített dokumentumait, ezért tehát még visszamenne. Miután a vécével sikeresen bejutottál a laborba, a fal mellett a kapcsolóval aktiváld a széket, vedd ki belőle a lemerült elemet, és a konnektornál töltsd fel. Belenézhetsz a teleszkópba is párszor, de jobb ha megpróbálod az érző komputert rávenni, hogy nyissa ki a széfet amiben a papírjaid vannak. Aki erre nem mutat túl nagy hajlandóságot, viszont Maurice-szel a kis kedvencével szeretne találkozni. Ha a beszélgetés vége után nem robbant fel a ház, tedd vissza a székbe az elemet és ülj bele. Miután kigyönyörködted magadat a hatalmas szőrös herékben, egér alakban beszélj újból a számítógéppel, aki így már kinyitja a széfet, ahonnan vedd fel a könyvet. Ekkor megjelenik megint a bérgyilkos, szerencsére a fűnyíró gép társaságában. Ezek után a megpróbáltatások után végre sikerül felszállni, bár csak rövid ideig maradunk a levegőben. Az üzemanyag rosszul lett kikeverve azért a város szélén a csatornánál kénytelenek vagyunk kényszerleszállást végrehajtani. Candy és Gorgious indul az ötödik elem keresésére, ami a skulóhoz kellene, azonban a kis hölgyet egybe lenyeli a csatornaszörny, Gorgious pedig társaságot kap egy csapat csirke személyében. Akiket jobb békén hagyni, mert van egy olyan rossz szokásuk, hogy képesek felrobbanni a kezünkben. Menjünk végig az úton egészen addig, amíg meg nem jelenik Chikenzilla a gigantikus csirke, produkál egy nagyságrendekkel nagyobb atomrobbanást, ami ugyan nekünk nem árt, de legalább a csatornalejáratot szétviszi. Ugyanekkor a szörny kiköpi Candy-t, és mindketten lementek a csatornába. Itt Candy-t kell irányítanod, Gorgious ugyanis javasolja, hogy váljatok szét. A csajszival csak végig kell menni a járatban, és a végén bekopogni az ajtón, majd bemenni rajta. Egy enyhén aberrált fickóba botlasz, Nelson-ba, aki úgy látszik Candy-vel képzeli el a következő házi pornó videóját. Ismét Gorgious-t irányítod. Mássz fel a csatornából az építménybe (közben megehetsz egy gumiabroncsot.) menj fel a lifttel, majd sétálj át a tehénszar gyűjtő katlanon. Valahol itt láthatjuk, hogy közben Candy-ről elkészültek az első kompromittáló felvételek, és még egy web címet is kapunk, ahonnan a képeket letölthetjük. Menj el jobbra, menj fel a lifttel, majd menj tovább, amíg egy nagyobb szobába



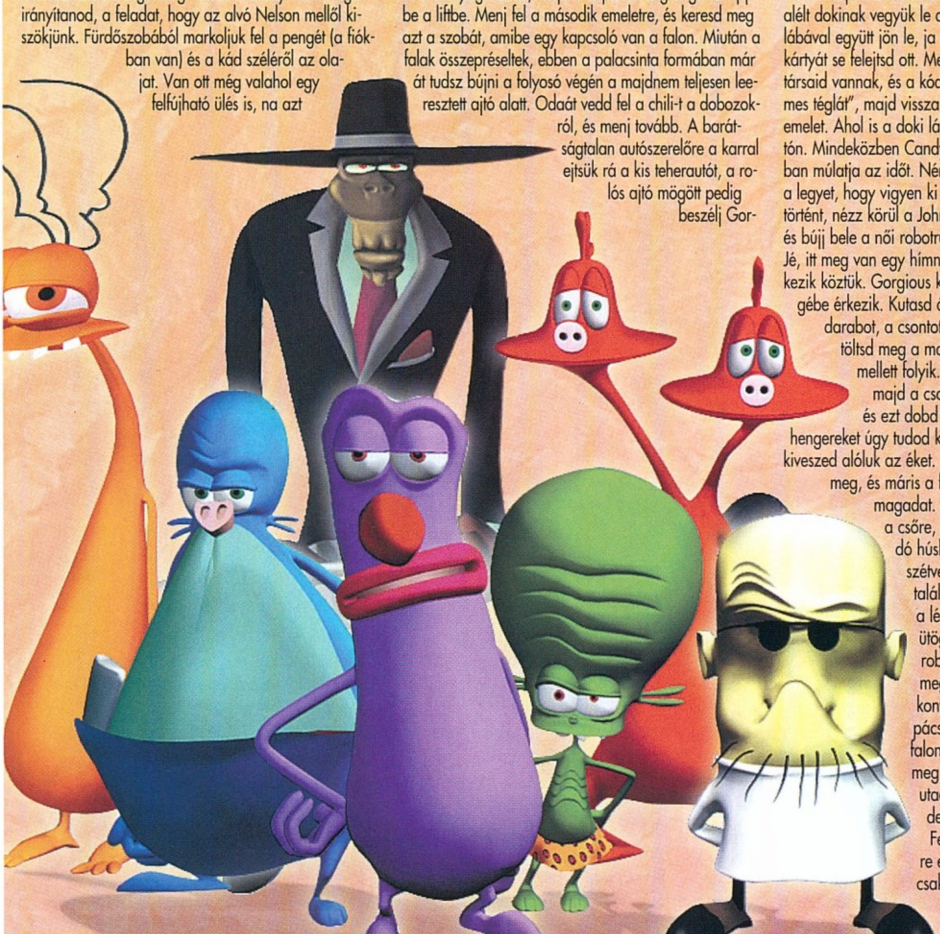
érsz. Vedd fel a merőkanalat, Egyél kétszer a kondérból, majd tedd magadévá az edényt is, A helyiség másik részében egy szép nagy kalapács díszeleg, amit csak úgy tudsz felvenni, ha a fejedre teszed a kondért, különben a védelmi rendszer szó szerint kilyuggat. Irány vissza a tehénkatlan kijáratáig, majd a kapcsolót átnyomva a platformon egy emelettel feljebb jutsz. Menj fel a csigalépcsőn, ahonnan két irányba is mehetsz. Válaszd a jobboldalit, kijutva a szabadba, egy munkást látsz majd, aki épp a neonreklámot javítgatja. Nekünk a gáztartály kellene, de semmiképp nem adja oda, ezért csűrd fejbe a kalapáccsal, és vedd el. (Egyébként megdolgozna a hegesztőpisztollyal – tiszta ponyvaregény). Vissza az elágazáshoz, és most a másik irányba indulj. A házőrző ebnek add oda a gáztartály, amitől szó szerint elszáll. Vedd fel az üllőt és a kennelt (gusztustalanabb egyének elfogyaszthatják a kutyakaját is). Menj tovább és vedd fel a gördeszkát, és a padlódeszkát. A kennelt használd a ládáknál, mássz fel rajtuk és vedd fel az orsót. Menj vissza a tehenekhez, az orsó és az orrkarikája segítségével rántsd ki a falból szerencsétlen, majd tedd alá a gördeszkát és gurítsd a lifthez. Miután leérkeztél, lökdössd végig az úton, majd be az ajtón. Kapcsold át a kapcsolót, és szép lassan mindketten leereszkedtek. Neked azonban a végletekig kimerült Candy-t kell megint irányítanod, a feladat, hogy az alvó Nelson mellől kiszökjünk. Fürdőszobából markoljuk fel a pengét (a fiókban van) és a kád széléről az olajat. Van ott még valahol egy felfújható ülés is, na azt

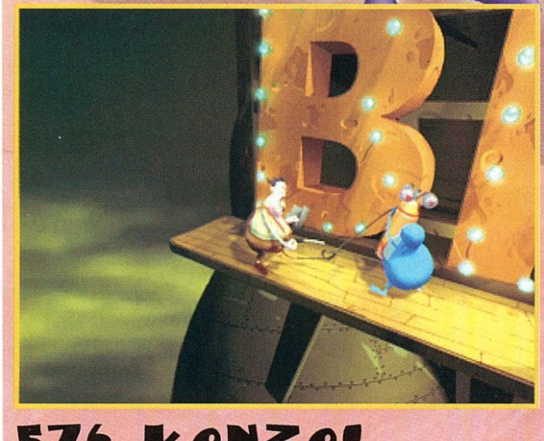




is lopd el. A kijáratnál az ajtón használd az olajat, különben a nyikorgásra felébred a ház fura ura. A járatban menj tovább jobbra, tedd a földre a széket, ülj bele, használd a pengét és cserélj CD-t. A légpárnás ülőalkalmatossággal a szargyár egy másik részébe jutsz. Menj ki az ajtón, a folyosón a vödörből vedd ki a halcsontvázat, majd indulj el a másik irányba. Bújj bele a búvárruhába. Az akváriumban mássz fel a tengeralattjáróba, és vedd ki az éneklő halat az akváriumából. (Ha akarsz látni egy poént, indítsd be a tengeralattjárót.) ha nem mássz vissza a konyhához. Tedd a szakács vödörjébe a tüskés hátú halat, aki gyanútlanul bakapja és egyből ki is purcan. Vedd fel a hűtőszekrény mellől a kis műanyag vödröt, majd a kapcsoló segítségével lépj be a liftbe. Menj fel a második emeletre, és keresd meg azt a szobát, amibe egy kapcsoló van a falon. Miután a falak összepréseltek, ebben a palacsinta formában már át tudsz bújni a folyosó végén a majdnem teljesen leeresztett ajtó alatt. Odaát vedd fel a chili-t a dobozokról, és menj tovább. A barátságtalan autószerelőre a karral ejtsük rá a kis teherautót, a rolós ajtó mögött pedig beszélj Gorgious-szal, aki épp azon mesterkedik, hogy rávegye a tehenet némi salakanyag kitermelésre. Mert ha nem mondtam volna még a repcsink tehénszarral üzemel. Próbáljuk megetetni vele a chili-t, azonban annyira finnyás, hogy csak melegen hajlandó elfogyasztani. Vegyük el a lengőajtóról a deszkát, így a konyha folyosójára jutsz vissza. A sarokban szereld le a porszívóról a csövet és menj a konyhába. A konyhaszekrényt kinyitva egy gázpalackra lelsz, erre szereld rá a csövet, majd nyisd ki a gázt. Amikor belobbant, tedd fel melegíteni a konzervet. Ha kész vagy, vissza a tehénhez, aki így már megeszi a chilidet. Tedd a vödröt a segge alá, és várd az áldást. Ami meg is érkezik, és be is teríti Candy-t a tehénszar. A kis teherautóval szépen meg is lépünk, és már a hajónknál vagyunk, amikor a bérgyilkos elkapja kis csapatunkat és arra kényszerít minket, hogy űrhajóstól menjünk a professzor titkos laboratóriumába. (Azt azért még láthatjuk, amint a szivárgó gáz hatására az egész kakigyár a levegőbe repül). A következő képsorokon szomorúan konstatálhatjuk, hogy mindenki üvegkalitkákban csücsül. Szerencsére Stereo egy bázikus fingással szétrepeszti az sajátját, és ezáltal ki is szabadul. A liftig eljutni nem lesz nehéz, merthogy csak egy irányba lehet menni. Menj le az első emeletre, miközben láthatod amint Candy-t átszállítják a bemutatóterembe, és hamarosan teljesül élete nagy álma, azaz férfiből nővé operálja az őrült tudós. A lift után menj a baloldali ajtón be, és vedd fel az üres gázpalackot, ezt töltsd fel a falnál nevetőgázzal. Menj ki és válaszd a másik ajtót. A párkány egyik szélén van egy kis nyílás, ide kell betenni a gázpalackot. A gáz hatásosnak bizonyul, az összes tudós kifekszik a röhögéstől (csak Dr. Sakarine tud meglépni), Candy pedig eltűnik a mélyben. Menjünk le a liftként működő platformmal, és az alélt dokinak vegyük le a cipőjét, ami "sajnos" csak a lábával együtt jön le, ja és a zsebéből kikandikáló kódkártyát se felejtsd ott. Menj vissza egészen oda, ahol a társaid vannak, és a kódkártyával szabadítsd ki a "szemes téglát", majd vissza a lifthez és irány a harmadik emelet. Ahol is a doki láblenyomatával jutsz be az ajtón. Mindeközben Candy egy hatalmas légy társaságában múlatja az időt. Némi fecsej után aztán ráveszed a legyet, hogy vigyen ki ebből a lyukból. Ha ez megtörtént, nézz körül a John háza melletti szemétdombon és bújj bele a női robotruhába, majd menj be a házba. Jé, itt meg van egy hímnemű robot! Sejtheted mi következik köztük. Gorgious közben a végső elfekvés részlegébe érkezik. Kutasd át a tetemeket és vedd fel a béldarabot, a csontot és a koponyát. A koponyát töltsd meg a maró hatású szerrel ami a fal mellett folyik. Araszolj végig a párkányon, majd a csontot a béldarabbal kombináld, és ezt dobd a szellőzőnyílás rácsaiba. A hengereket úgy tudod kiszabadítani, hogy egyszerűen kiveszed alóluk az éket. A rácsot a savval szűntesd meg, és máris a fagyasztókamrában találod magadat. Menj végig, majd fel a lépcsőn a csőre, akaszd le a az üresen árválkodó húskampót. Ezt használva tudod szétverni a pár képernyővel előrébb található csövet. Utána menj vissza a létra melletti vasajtóhoz, amit ütögess meg, hogy a szikra berobbantsa a gázt a levegőben, meg az ajtót is, Amin keresztül a konyhába jutsz. Vedd fel a kalapácsot, és törd be vele az üveget a falon, amiben a fejsze van. Próbálj meg kimenni az ajtón, amikor is utadat állja néhány mérges berendezési tárgy. (Ezt a hülyeséget.) Fenyítsd be őket a fejszével, mire eltakarodnak az utadból. Már csak végig kell menned a folyosókon. Candy az aktus után úgy gondolja, ami jár neki az jár, tehát a kanapé alól vegyünk fel egy köteg lóvét, amit odakint adjunk a légynek, aki "hálából" továbbrepít minket, egy teleportos szobához. A teleportokba a következő sorrendben kel belépni: 1, 3, 5, 13, 21. Stereo-val a központi irányítóteremben állj rá a teleport körre, odafent pedig a kapcsolóra. Az így megjelenő gombra rátéve a téglát, megnyílik odalent az egyik ajtó. Menj le, és be, itt egy primitív logikai játék következik. A felvillanó kapcsolókat kell a helyes sorrendben lenyomkodnunk. Ha sikerrel jársz (tehát ha több mint harmincas IQ-val rendelkezel), kinyílik a másik ajtó, ami a nagyfőnök szobájába vezet, ülj a székébe. Eközben Bud-nak is sikerül kiszabadulnia, és egy jó nagy budiban találja magát. Célozd meg a legnagyobb klotyót és ess bele. A csöveken végül egy hatalmas golfpályára érkezel, ami csak úgy mellékesen egy igen komoly kis labirintus is. Kezdj el kolbászolni benne, egy idő után úgyis megjelenik egy csiga, aki felajánlja, hogy elvisz minket a kijárathoz. Miközben ez megtörténik iratkozz be valami suliba és érettségizz le, vagy rohanj ki valamelyik benzinkútra egy csepp "sellgrínpáverért". A lyukba ess le, vegyél fel egy kis zöld lényt, amit Bud felfúj és kilibeg, pont egy sivatag kellős közepére. Célozd meg a nagy hegyet, és kiabálj le a szócsövön keresztül, így megnyílik egy lejárat. Etno-val aki valamiképp egy hatalmas kenyérpirítóban van, állj a pirító végében a fémplatformra, hadd lőjön ki. Használd a teleportot. Próbáld meg átkapcsolni a fogaskerekeket, de valami oknál fogva a masina nem működik, tehát időhúzásképp mássz fel egészen a tetejére, ahol szabadítsd ki a kerekek közé szorult patkányt, aki szépen elsétál. A szemét patkány! Na most újabb időhúzásként mássz le, és a szoba végében lévő ajtón menj be. Stereo-val, meg menj KI az ajtón. Ha ismét Bud-ot irányítod, készülj fel egy újabb unalmas szopatós baromságra. Be kell járni a sivatagot és kell találnod egy koponyát meg egy darab kötelet. Elárulom, hogy mindkettő a "déli" oldalon található. Egyébként talán az az egyetlen elfogadható poén, hogy a koponyát egy csontvázon találod, akit viszont egy mérleghintán találsz meg, aminek a másik oldalán egy szikla van, úgyhogy szerencsétlen gyerek ott halt meg a mérleghinta fenti részén. Amúgy ha túl sokat kolbászolsz, általában meghalsz. Ha megvannak a cuccok, menj vissza a szócsőhöz. Kerüld meg a nyílást és kösd a kötelet a vascsőre. A koponyával vágj le egy darabot a kötélből, így már semmi nem tart vissza egy jó kis "bundzsidzsámpingtól". Odalent a futószalag, és néhány szoba után eljutsz a társaidig, akiket a panellel tudsz kiszabadítani. Most már mindenki nagyon boldog... lenne, ha egy gonosz idegen nem nyúlná le az űrhajónkat és nem lépne le vele. Szerencsére azonban van itt egy másik rakéta is. Közben megjelenik a prof is, ezért csak Candy jut be az űrhajóba. Vele menj le egészen a hajtóműig, majd a lift platformmal fel, és hozd magaddal az üzemanyagtartályt. Erre kösd rá a csövet, menj vissza a rakétába és tekerd meg a kereket. Menj feljebb, nyomd át a gombot, majd még feljebb és indítsd be a rakétát. Jön a befejezés, ahol újból megjelenik Bolok is, és sérelmezi, hogy a doki miért is nem fizetett neki, ahogy megállapodtak, meg csak úgy mellékesen a föld is felrobban. A többi poént nem karom lelőni, inkább nézd meg. Jaj de jó, hogy vége.

CSIPI M LEE







STUPID INVADERS

UBISOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ RÖVID VOLT, P&C FANATIKUSOKNAK JÓ LESZ

× A TÖBBIEK VISZONT UNALMASNAK, ÖTLETTELENNEK, BÁRGYÚNAK, ÉS IDEGESÍTŐNEK FOGJÁK TALÁLNI

6.5 pont



Crazy Taxi 2

Egy taxi hátsó ülésén

A Dreamcast kezdeti sikerének egyik fő oka a világhírű Crazy Taxi (persze azután jött még rengeteg nagyon jó játék) volt, ezt mi sem bizonyítja jobban, hogy a Sony hajlandó volt nem kevés pénzt áldozni érte, csak hogy a saját konzolján is kiadhassa. Nem is bánta meg, elég sokan beszerezték már maguknak. Annak idején szinte már ez a program önmagában eladta a Sega gépét, ezért furcsa lett volna, ha nem készítenek hozzá egy folytatást, pláne a jelenlegi helyzetükben. Sokan vártuk, tűkön ülve, de megérte. A Hitmaker neve már önmagában garancia, úgyhogy most sem kell csalódnunk. A játék szerkesztőségünkbe is megérkezett, tehát megosztjuk veletek is a tapasztalatainkat.

SÁRGA KOCSINK ÚJRA ELŐÁLLT

Természetesen túl sokat nem változtattak a formán, de ez nem is baj, hisz már az első rész is szimplán tökéletes volt. Vári Zoli is csak isteníteni tudta, megerősítve ezt egy kilencvenhat százalékos értékeléssel. Mivel nem fogom ugyanazt leírni, mint ő, a korábbi tesztet megtalálhatjátok a huszonnyolcadik számunkban. Na, de félre minden üres dumát, nézzük végre meg a játékot. Mint azt már megszokhattuk, ahogy elindítjuk a játékot, az Offspring rögtön meghozza a hangulatot könnyen dúdolható, zúzós muzsikájával, na és persze a későbbiekben is leginkább ők fogják nyújtani a talpalávalót. Az első, szemet szúró változások már rögtön a menüben fogadnak minket, mint például a Replay mód. Egész jó ötlet volt ezt beletenni a folytatásba, bár sok értelme nincsen. Az egész arról szól, hogy felvételt készíthetünk egy-két húzósabb utas szállításunkról, vagy valami extrémebb mutatványunkról. Ezt természetesen elmenthetjük memória kártyánkra, azután lehet mutogatni a haveroknak. A kezelés igen egyszerű, kiválasztjuk a kívánt pályarészt, a vezetőt, azután mehet az akció. Egy perc, húsz másodpercig azt csinálunk, amit akarunk, majd ha lejárt az időnk, menthetünk, vagy rögtön visszanézhetjük, milyen mutatványokat hajtottunk végre. Ezt a Watch Replay-el tehetjük meg, minden gomb más kamera nézetet nyújt. Azonban ajánlatosabb eme kis móka előtt kicsit gyakorolnunk a Crazy Pyramidban. Ez már kicsit ismerősebb lehet számunkra, mert az első részben is találhatunk egy hasonló tréning módot. Begyakorolhatjuk a szállítást, a nehezebb műveleteket, vagy vannak egészen új feladatok is, amik a legújabb mozdulat tökéletes használatára ösztönöznek, ez a Crazy Hop, ami egy igencsak nagy ugratást takar. Az Y lenyomásával hozhatjuk elő, és általában a nagyobb dugókban használhatjuk, vagy valami magasabb hely eléréséhez is igen remek segítséget nyújt. Az erre kiélezett próbák is remekül sikerültek, golfozhatsz, vagy akár "gátfutást" is rendezhetsz bennük. A feladatok egészükben nagyon jók, könnyen belejössz a játékba, ha itt kezdesz. Mivel mindig tudatják veled az aktuális gyakorlatot, ehhez nem is fűznék többet, próbáld ki te magad. Persze van a CD-n rendes "munka pálya" is, méghozzá rögtön kettő, ezek az Apple címszók alatt találhatóak meg. Míg az első rész helyszínei San Franciscóra emlékeztettek, addig a mostaniak New Yorkra. Persze az új programhoz új szereplők is dukálnak, ugyanúgy négy, mint utoljára. Mindegyiknek különböző járgánya van, tehát lehet keresni az aktuális kedvencet, nekem Iceman jött be a legjobban. A városba érkezve feltűnik, hogy a grafika még szebb, és kidolgozottabb, mint a bemutatkozó epizódban, ami nem kis eredmény, mert már az is hihetetlen jó volt. Az irányítás maradt a régi (persze a Hop kivételével), R- gáz, L- fék, A, B- váltás, az analóg, vagy a nyilak pedig az irányításra szolgálnak. A kuncsaftok jelölése tökéletes másolata az első részben használtnak, kivétel, a nagyobb létszámú utasoknál, amikor egy kék szám lebeg felettük. Ők lehetnek ketten, hárman, vagy négyen (ezt jelöli a fejük felett lévő szám is), ez egy olyan dolog, ami szintén örömteljes meglepetés a régi játékosok számára, ráadásul nagyon komolyan lett elkészítve. Mindannyian őrjöngenek, üvöltöznek hátul, és marékszámra szórják a lóvét. Tehát érdemes kiszúrni őket, mert rengeteget tejelnek, azonban, ha csak egyiküket is az időből kicsúszva szállítod célba (természetesen mindegyikük máshova megy), el is úszott a pénzed, ezért igazán csak akkor érdemes foglalkozni velük, ha már betéve tudod a város rövidítéseit, mert olyankor nincs gondod velük, ha különböző helyeken kell kitenni őket. Szóval ennyi...

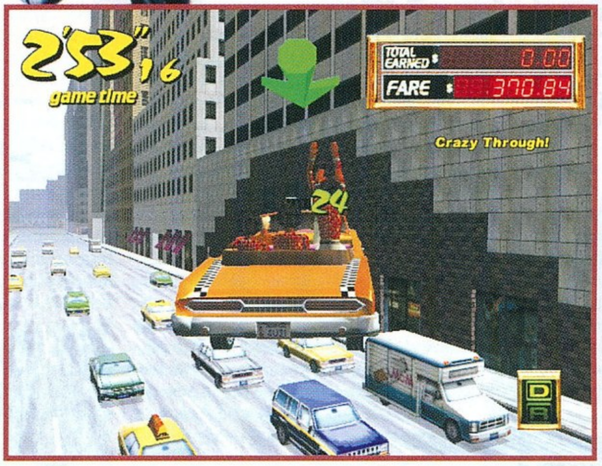
Amennyiben érdekel még valami infó, azt a korábban említett cikkben megtalálhatod.

A program durván gyönyörű, és még azon a problémán is javítottak, amit a korábbi részben egyetlen hibaként lehetett emlegetni, méghozzá a díszletek felépítésének sebességét. Most is láthatjuk néhol a terep megjelenését, de nem annyira szemet szúróan, mint akkor, ráadásul teljesen eltüntették a "szellemutazást". Ez azt takarta, hogy amikor nagyon begyorsultál, nem tudta időben kirakni a gép a tárgyakat, épületeket, sőt még az utat sem, így, ha nem lassítottál, előbb, vagy utóbb a semmiben közlekedtél, néhány véletlenül megjelenő autó között. Elég vicces volt ugyan, de azt hiszem, fogom tudni nélkülözni.

A hangok továbbra is tökéletesek, az irányítással együtt, a hangulatról pedig csak ódákat lehet zengeni.

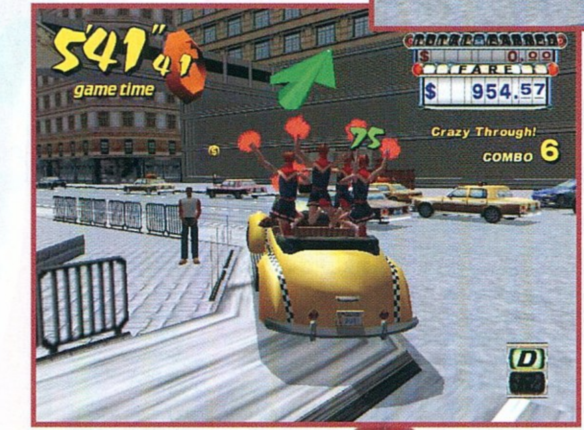
Amennyiben szeretted az első részt, ezt imádni fogod, aki pedig annak idején nem játszott vele, most mindenképpen szerezze be a folytatást, mert megéri, ráadásul hiába árkád játék, meg minden, nem csak pár napig fogsz vele játszani, hanem évek múltával is előveszed! Azt hiszem többet itt már nem érdemes mondani, a Sega legújabb klasszikusa megszületett, örüljünk hát neki...

Böjtös Gábor











CRAZY TAXI 2

SEGA/HITMAKER

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ MINDEN JO EBBEN A REMEKMŰBEN
× TALÁN EGY-KÉT APRÓSÁG, DE CSITT.

10 pont

TÁVIRÁNYÍTVA SZÉP AZ ÉLET

Titkon reménykedtem, hogy a hangzatos Stunt GP cím valami baba kis autóversenyt takar, aztán hamar szertefoszlottak a reményeim, amikor elindítottam a játékot. Ez ugyanis nem egy "hagyományos" autóversenyzős játék, hanem egy olyan, amiben távirányítós járgányokkal kell nyomulni. Talán leginkább a Playstation-ös RC de Go-hoz tudnám hasonlítani, ami azonban szembetűnően megkülönbözteti egymástól két programot az az, hogy ebben nem a pálya mellől álló helyzetből kell irányítani a verdákat, itt ugyanis a kamera követi a versenyzőnket. Az intró végignézése nem sok időnket fogja elrabolni, főleg, hogy nincs is ilyen. A szokásos Dreamcast-es mizéria után (melyik memóriakártyát kívánjuk használni, milyen nyelven kommunikáljon velünk a játék, hány Hz-es a TV-nk) végre eljutunk a főmenübe, ami nincs "túldizájnolva", sőt!

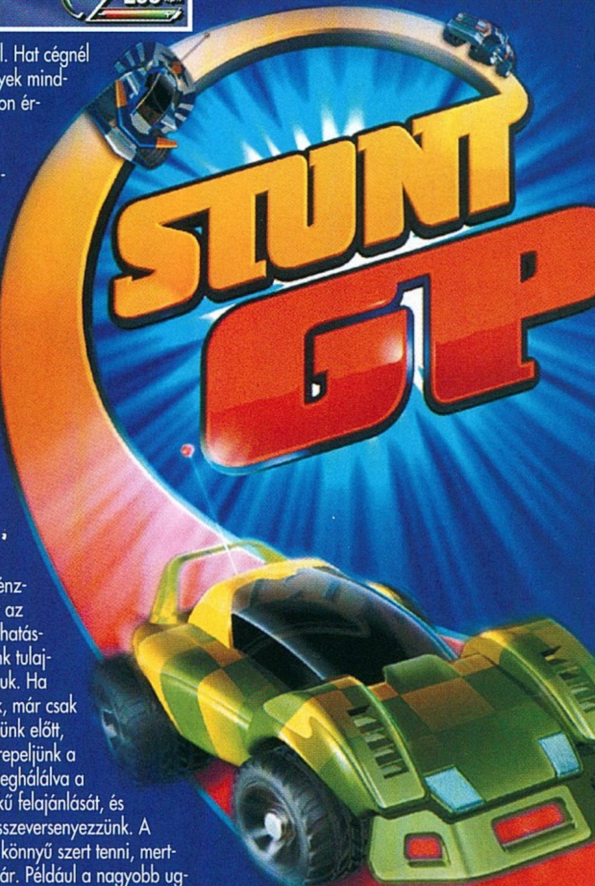


Ez igaz a beállításokra is, amik mondjuk szépen pontokba vannak szedve, de mindez csak arra jó, hogy kicsit többnek látszódjék a semmi, mert amúgy a megszokott alapdolgokon nemigen nyúlhatunk bele a program paramétereibe. Azt majdnem elfelejtettem mondani, hogy a játék a Team 17 "gyermeke", régi amigások, mond ez a név még nektek valamit?

Túlságosan nem vagyok szakértő ebben a rádió irányítású autóverseny témában (Tudjátok, én lányos fiú voltam kiskoromban. Amikor a haverok autókáztak, én inkább babáztam, mert már korán rájöttem, hogy egy Barbie és egy Ken baba szimulációs helyzetgyakorlatok és egyéb lehetőségek végtelen tárházait nyitják meg előttem. Amiknek aztán hasznát is vettem a későbbi életem során.), nekem az sem jön le így a képernyőről, hogy ez most egy szimuláció vagy sem. Röviden: azt nem tudtam eldönteni, hogy ezeknek az autóknak megvannak-e a valóságban is a párjaik, avagy sem. Mert, hogy mindegyik egy kicsit futurisztikus, de az irányításnál meg mintha az életszerűségre törekedtek volna a készítők (ami persze – szerintem – nem sikerült). Ezek közül a járgányok közül kell nekünk egy szimpatikust kiválasztani, amennyiben eljutottunk arra a pontra, hogy úgy döntöttük kipróbáljuk az anyagot (mármint a játékot). Ez mondjuk nem igaz a Stunt módra (Ahol egy félcsőben kell másfél perc alatt minél több pontot összetrükközni), merthogy ott adott kocsival kell menni. Az autók egyébként külön kategóriákba vannak sorolva, és még ezeken belül is lehet válogatni. A kezdtek kezdetén a legnagyobb választékot az Exhibition-ben találod. Ennek a játékmódnak az a különlegessége, hogy itt te magad állíthatod össze a versenyeket és azok körülményeit (pálya, körök- gépi ellenfelek száma, nehézségi fokozat, ilyesmik).

A játékban rengeteg (húsznál is több) pálya van, versenyek előtt meg is nézhetjük őket, plusz még el is olvashatjuk a főbb jellemzőit, illetve a verseny körülményeit. Nekem kicsit furcsa volt, hogy ezeken a képeken sokkal nagyobbaknak néznek ki a pályák, mint amilyennek aztán a versenyeken éreztem őket. Természetesen van Arcade sorozat is, ami egész érdekesen lett megoldva, merthogy a helyszínek egy táblázat szerű térképen vannak feltűntetve, és a helyezésünktől függ, hogy melyik pályára léphetünk tovább. Amúgy ezek rövid versenyek, tehát nincs lehetőség taktikázni. A Championship az egy komoly dolog, merthogy ott a bajnokság megkezdése előtt először egy szponzort is választanunk kell. Hat cégnél próbálkozhatunk, amelyek mindegyike valamilyen módon érdekelt a versenyekben, merthogy mindannyian alkatrész gyártó vállalatok. Vegyük figyelembe, hogy az adott cégnek mi a profilja, és hogy mi az az összeg, amit hajlandó lenne ránk áldozni, és ezek alapján kötelezzük el magunkat. A bajnokságra egyébként azon kívül hogy baromi hosszú (20 verseny), az jellemző még, hogy a versenyek előtt, válthatunk kocsit, vagy a meglévőt tuningolhatjuk ameddig a pénztárcánk bírja. Azt hogy az új alkatrészek milyen kihatással lesznek a járgányunk tulajdonságaira, alul láthatjuk. Ha mindennel megvagyunk, már csak két cél lebeghet a szemünk előtt, hogy minél jobban szerepeljünk a bajnokságban, ezzel meghálálva a szponzornak a nagylelkű felajánlását, és hogy minél több zsét összeversenyezzünk. A pénzre egyébként igen könnyű szert tenni, merthogy szinte mindenért jár. Például a nagyobb ugratásokért, vagy ha faroltatva vesszük be a kanyarokat, ezt aztán még meg is sokszorozhatjuk, ha mondjuk, még trükközünk is a levegőben (erre külön gomb van a joy-on). Azt pedig ugye mondanom sem kell, hogy a jó helyezésekért tonnányi zseton a jutalmunk. Maguk a pályák és a versenyek nem valami élvezetesek. A helyszínek azért nem, mert szinte csak a hátterek, és a nyomvonal változik a terepen, meg a textúrázás. Egyébként mindenhol ugyanazok a kanyarok, emelkedők, ugratók köszönnek szépen vissza, ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy csúnya lenne a program, csak azt, hogy láttunk ennél már jóval szebbet is DC-n. A versenyeken pedig sokat ront az irányítás, ami egy kissé döcögősre sikeredett. Folyton megcsúszunk a kanyarokban, és ilyenkor aztán már minden megtörténhet. Néha a fizika összes törvényét meghazudtoló jeleneteknek lehetünk szemtanúi, jó példa erre az, hogy a legmagasabb ugratóról sem tudtam olyan magasra feljutni, mint némelyik ütközésemnél. Ez pedig magával hozza azt is, hogy elhagyjuk a pályát, ami önmagában még nem lenne baj, viszont a gép – talán mondanom sem kellene – nem feltétlen az első helyre rak vissza minket. Előfordult az is, hogy össze-vissza pattogtam a két kordon között, aztán ez annyira megtetszett a gépnek, hogy adott rá 7500 pontot. A képernyő található összes kijelző közül a legfontosabb a jobb alsó sarokban lévő zöld-piros csík, ez mutatja ugyanis a kocsink energia szintjét, ami meglepő módon el is tud fogyni, és ebben az állapotban jócskán le is lassulunk. E probléma megoldására való a célvonalak előtti kis kerülőút, ami átvisz minket egy üvegfalú folyosón, és közben fel is töltenek miket skulóval. Ezt aztán ki is lehet használni, merthogy az ellenfeleinek is el tud fogyni az energiája, azaz ők is kénytelenek kimenni tölteni, csak ép nem mindegy hogy ezt mikor és hogyan tesszük meg. Azt hiszem, ezt hívják a Forma 1-ben box-taktikának. Ha valami jó eredményt érnél el, a Records-nál kerül regisztrálásra. Egy szó, mint száz a felsorolt játékmódokon kívül van még idő elleni futam, meg egy rakat többjátékos lehetőség is. Ja, meg van valami katalógus is, ahol mindenfélét nézegethetsz, de nekem túl zavaros volt, hogy nyilatkozzak róla.





ÖSSZEGEZVE

Igazából az első benyomásaim nem változtak a játékkal kapcsolatban, márpedig az első benyomásom az volt, hogy ez egy semmilyen játék. Tudjátok, van ilyen nőben is. Részegen fölszeditek, megszúrjátok, de nem vált ki belőletek semmilyen érzést, sem negatívat, sem pozitívat. Na, ez egy ilyen játék. Nincs benne semmi botrányosan rossz, de semmi kiemelkedően jó sincs benne. Ha épp nincs más program a közelben, el lehet vele játszogatni, de egyébként nem jó semmire.

CSIPI M LEE

STUNT GP

EON DIGITAL

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ SEMMI KIEMELKEDŐEN ROSSZ
× SEMMI KIEMELKEDŐEN JÓ

5 pont





CSAK A TACCSOT NE DOBD KI!

Azt hiszem bátran állíthatom, hogy szinte nincs is olyan ember, aki ne szeretné a vidámparkokat. Ez a fura rajongás valószínűleg a gyerekkorból ragad rá a felnőttekre is. Na jó, a lelki okokkal inkább nem foglalkozom, mert még a végén kitalálok valami újabb hülye elméletet, azokból pedig már van éppen elég, Amerikában szinte percenként kitalálnak egyet, és a sok marha komolyan is veszi őket... no, mindegy. Foglalkozzunk a ténnyel, miszerint igenis odavagyunk az ilyen szórakoztató parkokért, ha pedig egy cég ezt összeköti a videojátékokkal, az tuti sikerre számíthat. Lásd Theme Park World... nagyon jó játék, rengeteg rajongóval, amikor megvolt a PS-em, az utolsó hónapokban szinte csak ezzel játszottam, meg a zeneszerkesztőmmel. Hogy miért is magyarázok itt vidámparkokról, meg játékokról? Hááát csak azért, mert a közelmúltban megjelent Coaster Works pont ebbe a világba kalauzol el minket. Amennyiben szereted a hullámvasutakat, itt kiélheted mindenfajta alkotó vágyadat, ami a témához fűződik, ugyanis ez a program csak arról szól, hogy építs minél strapabíróbb, változatosabb, gyomorforgatóbb, és hosszabb vasutat.

HOGY KERÜLÜNK MI KÉPBE?

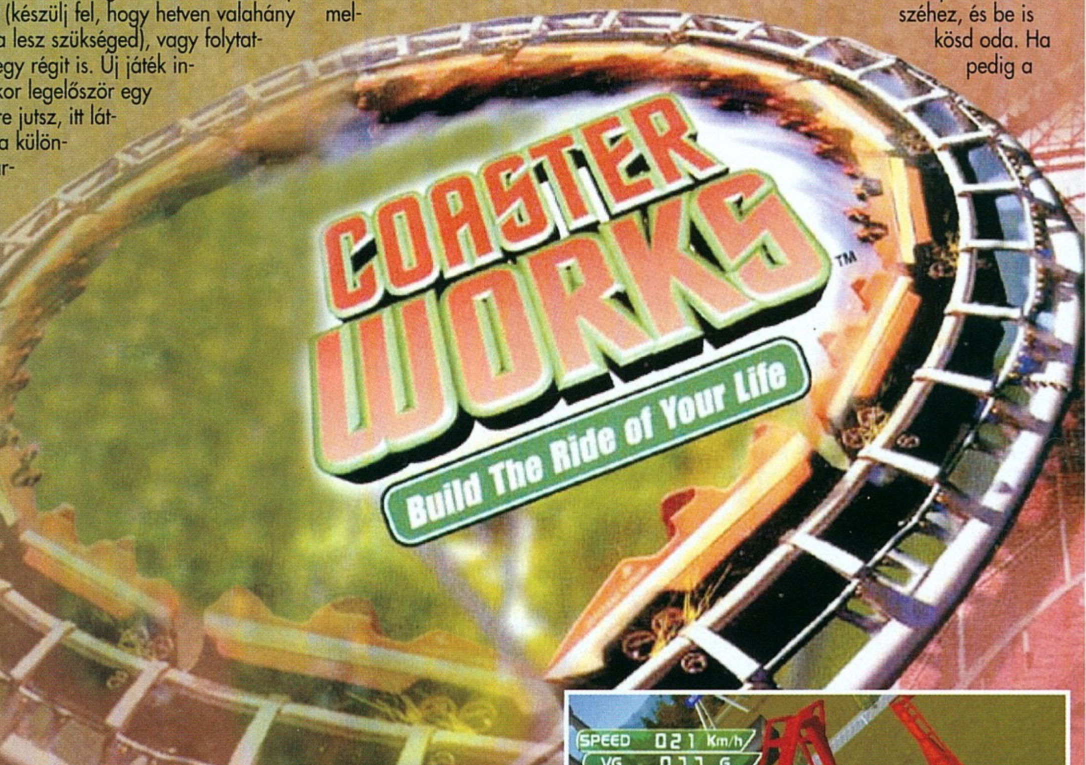
Nos... az a helyzet, hogy rögtön miután megszereztük a diplománkat, és az engedélyeinket, rögtön a mélyvízbe dobnak minket... Felkérnek egy kisebb park vasútjának megtervezésére, és megépítésére. Igen-igen, jól gondoltad, a játékban a mi feladatunk lesz a hullámvasutak aprólékos kidolgozása, elkészítése. Amint végrehajtod az első feladatod, és jó eredményeket érsz el, rögtön kapkodni fognak érted az egyre igényesebb felszereléssel rendelkező vidámparkok, és ezzel arányosan neked is hasonlóan komolyabb munkákat kell elvégezned. Azonban minél nagyobb egy gép kapacitása, annál több veszélyt hordoz magában, és hát valljuk be, egyik szórakoztató vállalat vezetője sem örül a mindenfelé repkedő, betört fejű, kis lurkóknak (kártérítés, temetési költségek, ráadásul valamilyen oknál fogva egyre kevesebben látogatnak el intézményeinkbe... ki érti ezt??). Pont ezért, nem elég csak megtervezni a masinákat, ki is kell próbálni őket, ilyenkor jön a program legélvezetesebb része, amikor teljes három dimenzióban gyönyörködhetünk a dübörgő, rázkódó kocsisorokban, az elsuhanó tájban, a kölykök visitozásában, és a hányásdarabkák ránk fröccsenésében. Na, vessünk véget ennek az idilli képnek, és ugorjunk neki a legfontosabb résznek, az irányításnak!



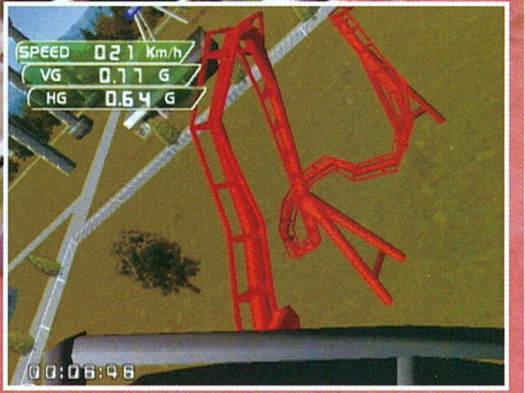
TUDNIVALÓK

Szóval... hol is kezdjem? A főmenüben beállíthatod az opciók pontnál a hangokat, valamint a VMU-ra, és a rázókára vonatkozó lehetőségeket. Választhatsz új játékot (készülj fel, hogy hetven valahány blokkra lesz szükséged), vagy folytathatsz egy régit is. Új játék indításakor legelőször egy térképre jutsz, itt láthatod a különféle parkokat, ahol később majd dolgozhatsz is. Természetesen először csak az elsőt választhatod, ha megtetted, elkezdődik az oktató rész. Elég érthetően elmagyarázzák az irányítás fő szabályait, de azért tőlem is megtudhatjátok ezeket...

Szóval... ha elkezdesz egy pályát, először csak ki kell választanod, hogy hol legyen a központ, ahonnan a vasút elindul, és ahova visszaérkezik. Az iránynyilakkal mozgathatod az épületet, az analóg karral zoomolhatsz, és az A-val teheted le valahova. Szerintem érdemes otthagyni, ahova a gép teszi, de már ezzel is ellehet szórakozni, ha tele vagy idővel, és energiával.



Amennyiben elhelyezted, egy újabb képernyő következik, ezzel kezdetét veszi az építkezés. Négy kisebb képet látsz... az első az a nézet, ahogy te látod az útvonal alakulását, a mellette lévő egy felülnézet, a két alsó pedig egy oldal, és egy hátsó. Én általában a legelsőt használom, de érdemes még a felül, és oldalnézetet is szemmel tartani, az utolsónak viszont semmi hasznát nem láttam. Az analóggal itt is ráközelíthetsz a képekre, mint az előbb, azonban ha nyomsz egy Y-t, kedvedre keringhetsz vele az építési terület körül. A D-pad a sín irányítására szolgál, nyomhatod vele le, föl, jobbra-balra, sőt még csavargathatod is. Miután kiválasztottad a megfelelő szöget a továbbhaladáshoz, már csak egy A-t kell nyomnod, és túl is vagy az első lépésen. Tehát, mindig így kell építkezni: sín beállítása, A, sín beállítása, A. Ha esetleg elrontasz valamit, a B lenyomásával hátra léphetsz, és így korrigálhatod a hibádat, de akár el is törölheted a már kialakított útvonalat, ha nyomsz egy startot, majd rákattintasz a megjelenő Delete feliratra. Ezt leginkább akkor kell használni, ha valaminek nekiütközöl építkezés közben (épület, másik sín, stb.), ilyenkor a törlendő rész sárga lesz, bár általában egy egyszerű elmozdítással is lehet segíteni. A start menüben még van egy fontos pont, ez a Test Run, azonban ezt egészen addig nem használhatod, amíg nincs teljesen felépítve a pálya, amihez az kell, hogy visszairányítsd a síneket a kezdőépület hátsó részéhez, és be is kösd oda. Ha pedig a







teszt kör alatt minden rendben volt, és a pontszámaid is stimmelnek, mehetsz tovább. A későbbi pályákon természetesen komolyodnak a feladatok, és nehezebb lesz tervezgetni. A második helyszíntől már kell használni, az úgynevezett Twisteket, amikkel kicsit megcsavarhatod a pályát, illetve függőleges helyzetbe állíthatod azt. Ez leginkább a nagy lejtők utáni kanyarokban lesz nélkülözhetetlen, mert különben szállnak majd a kocsik, meg az emberek mindenfelé (az a hülye gravitáció). Egyébként ezt a mozdulatot a jobb, és bal ravaszokkal tudod végrehajtani. A negyedik pályától pedig már olyan nyalánkságokat is beletehetsz művedbe, mint a loopokat. Az ilyen különlegességeket a startmenü Special pontja alatt használhatod. Azt hiszem az irányításról ennyi bőven elég, hiszen mindent leírtam, ami a program használatához kell, innentől már nektek kell feltalálnotok magatokat, de azért még szokásomhoz híven itt van...



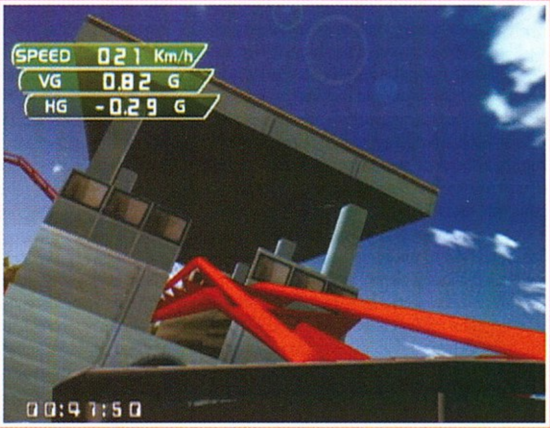
...EGY PÁR JÓ TANÁCS

Kezdem azzal, hogy, amikor nekiállsz a tervezéshez, vidd fel a legmagasabb pontra a síneket, mert így meglesz a jó indító sebességed, amit végig kihasználhatsz, ugyanis az elején még automatikusan felvisz a gép, de később már csak magadra, és a lendületedre számíthatsz, különösen a meredek, felfelé haladásnál kell vigyázni, mert könnyen megállhatsz, és utána nem ment meg semmi a visszacsúszástól. Az útvonal legyen minél kuszább, használja ki az adott terület paramétereit, és tedd minél látványosabbá, izgalmasabbá. A gyerekek is sokkal jobban fogják élvezni az utat, ha összevissza kanyarognak, és le-föl száguldoznak, mintha egy-két emelkedő, és egyenes útszakasz után már meg is érkeznek a pálya végére. Viszont használj mindig twisteket, leginkább a harmadik vidámparktól. Egy nagyobb lejtő utáni kanyarban a legbiztonságosabb, ha teljesen függőlegesbe állítod a kocsik pályáját, mert ellenkező esetben, ha a vasút nem is repül ki, de páran attól még kipottyanhatnak, vagy szívinfarktust kaphatnak, aztán győzz elmenekülni a felháborodott anyukák elől.

...ÉS KELL EZ NEKÜNK?

Jó kérdés! Sokakat biztos nem érdekel egy ilyen jellegű program, de én kifejezetten imádom az ehhez hasonló kuriózumokat, amik nem a jól megszokott sémákra épülnek. Gondolom nem csak nekem mennek az agyamra a mindenféle klónok, meg folytatások. Kifejezetten öröm, amikor egy ilyen unikum a kezembe kerül. Ráadásul a kivitelezés is megállja a helyét, bár azért lehetett volna min csiszolgatni, ez leginkább a szavatosságra, és a hangokra jellemző. Mert hát valljuk be őszintén, kevés ez az öt pálya, még akkor is, ha hozzávesszük a maradék egy, bonusz helyszínt is. Körülbelül kevesebb, mint fél nap alatt végig lehet vinni a programot, ha komolyabban neki esik az ember. Na jó, azért ha valaki arra megy rá, hogy minél színvonalasabb utakat hozzon össze, azért annál hosszabb lesz ez az idő. Grafika... hááát most mit is mondjak? Túl sok mindenre nem kellett odafigyelniük a készítőknek, hiszen a tesztkörökön kívül nincs semmi, amit igazán ki kellett volna dolgozniuk. Természetesen ez utóbbi nagyon jól sikerült, szinte éreztük, ahogy süvít mellettünk a szél, és rázkódik alattunk a fém kaszni. Hangok... elég jól el lettek találva, csak keveset raktak a játékba, ezért egy idő után mindegyik monotonná válik. A gyereksikolyok már rövidtávon idegesítők lesznek, a tervezgetés alatti zene kicsit hosszabb ideig bírja, de sajnos az is unalomba fullad (képzelj el egy Clayderman stílusú dalt, a végtelenségig játszva... kiborító). Viszont a vasút hangja nagyon jó, ez legalább pozitív lett. Az irányítás nagyon jól el lett találva, nem gabalyodik bele az ember, könnyen elsajátítja. Legutoljára pedig a hangulat... na ez igen! A Theme Park World idegesítően lassú vasutazgatásai után nem tudtam elképzelni ilyen remek kivitelezést. A teszt utak alatt egy az egyben olyan érzésünk van, mintha tényleg egy ilyen hiper-szuper gépezetben ülnénk. Nem győztem ámuldozni a kanyaroknál történő berángatások, vagy a lefelé siklások alatti rázkódások miatt. Ez igen, már ezért érdemes kipróbálni a játékot. Ráadásul, aki szeret külön utakon járni, az szórakozhat egy kicsit a gravitációval is. Én remekül éreztem magam, amikor poénból akkora bukásokat, kirepüléseket csináltam, hogy öröm volt nézni (a valós életben valószínűleg már vittek is volna a börtönbe). Ja igen, valós élet... a kocsik teljesen a fizika törvényeinek megfelelően viselkednek, szinte már hihetetlen módon (vajon mennyi adatot rakhattak fel a lemezre a készítők?). Szóval lényeg a lényeg, ez egy nagyon jó játék, remekül ki lehet kapcsolódni vele (de csak annak, aki élvezi az ilyen stílust, és az ehhez hasonló remek ötleteket). Mondjuk a kedvenc szimulációs programomat az sem veri. A Tokyo Bus Guide egy szintén DC-re írt buszvezetgetős program, és nagyon jó.





Aki kedvet érez az ilyen blődségekhez, az bátran szerezze be, nem fog csalódni.

NE SÍRJ...

Lenne még egy kis hozzáfűznivalóm a hónapok óta tartó nyavalygáshoz, ami a Dreamcast amortizálódásával kapcsolatos... ELÉÉÉG VOLT!!! Azt hiszem, az egész stáb nevében felkérhetem a mélyen tisztelt olvasó publikumot, hogy ne írjon be többet ezzel a témával kapcsolatban, és ezt nem, mint tesztelő teszem, hanem, mint Hazánk egyik legnagyobb DC rajongója. Én is nehezen fogadtam el a dolgot, ba***a is kicsit a csőröm, de nem tudunk rajta változtatni, max a Sega emberei, és ők, ahogy elnézem nem nagyon fognak. És NEM érzem magam (annyira) ÁTVERVE, mert kitűnően éreztem magam a gép mellett, és csupa olyan programmal játszhattam, amik közel álltak a szívemhez. Ráadásul még jön is pár nagyon jól sikerült darab, ami nem kis dolog egy haldokló konzolnál (láttunk már igencsak csúnyább befejezést is), plusz jelenlegi terveim szerint, még jó pár évig nem leszek hajlandó eladni a kis gépet, inkább rengetegszer elővesszem majd, csak hogy a kedvenc játékaimmal játszhassak. Teszem azt ugyan úgy, mint az SNES programokkal (pedig az a gép már igen régen bekrepált), amik szintén a szívemhez nőttek. Szóval ne siránkozzunk, hanem élvezzük ki a maradék időt, amit a Dreamcast mellett tölthetünk. Csak ennyit akartam, ez már kikívánkozott belőlem, remélem senkit nem bántottam vele, és megértette mindenki az érzéseimet, és mondanivalómat.

Böjtös Gábor

COASTER WORKS

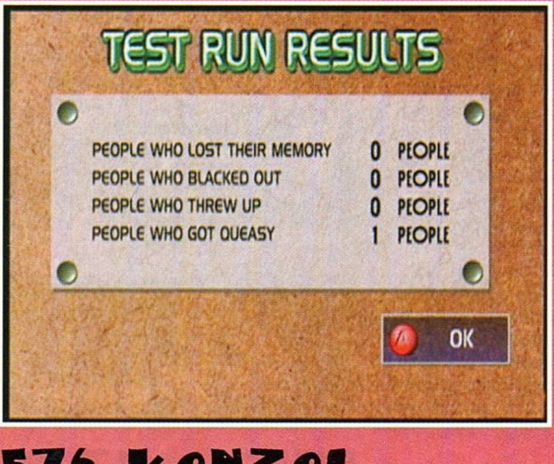
XICAT

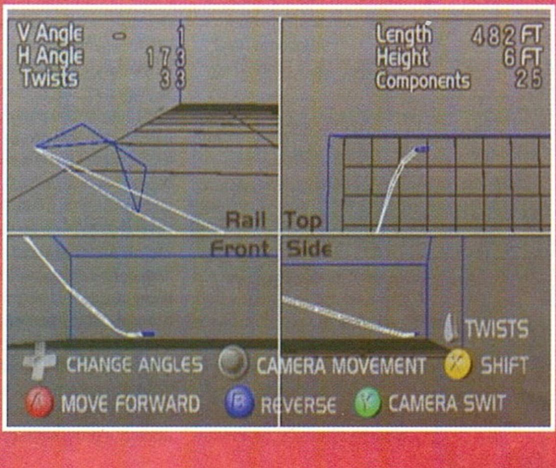
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ EGY NAGYON HANGULATOS HULLÁMVASÚT SZIMULÁTOR
× VISZONT NEM TÖBB ANNÁL

7.5 pont





MICIMACKÓ SZABIRA MENT

Bár a múlt hónapban Conker végigjátszást ígértem, amint látjátok nem lett belőle semmi, merthogy állítólag nem fért volna már be az újságba. Csak akkor azt nem értem, hogy egy ekkora gagyinak, mint a Tigger's Honey Hunt miért szorítottunk helyet? Nem mintha különösebben érdekelne, csak egy kicsit tartok tőle, hogy az emberek az alapján fogják megítélni az N64-et, amit a Konzolban olvasnak róla, azaz, hogy hónapokig nem rakunk be semmi N64 játékot, aztán meg ilyen cuccok foglalják a helyet az igazán jó játékok elől. Szóval, ha N64-ed van és egy kicsit is adsz a véleményemre, ezt a játékot alapból elfelejted és inkább a most felsoroltakból szerzel be valamit. Én ugyanis ezekkel a cuccokkal nyomultam az elmúlt hónapokban: Naboo Fighters, Turok 3, 007 The World is not Enough, és a legnagyobb fáraó, ami idáig mindent überelt a Conkers Bad Fur Day. Ezek közül bármelyiket nyugodt szívvel merem ajánlani nektek, mert mindegyik megéri az árát, főleg a CBFD, aminél jobb, tökéletesebb, humorosabb, hangulatosabb, mászkálós játékkal még nem találkoztam. Egyszerűen besz**** a cucc! És akkor (elvileg) nemsokára a nyakunkon a Resident Evil 0, ami megint elég fényes dolog lesz! Ha pedig egy jót akarsz versenyezni, válaszd a World Driver Championship-et. Na de ennyit egyelőre a N64-es piacról, foglalkozzunk inkább ezen cikk tárgyával (vagy inkább trágyával, ehehe), a Tigger's Honey Hunt-tal.

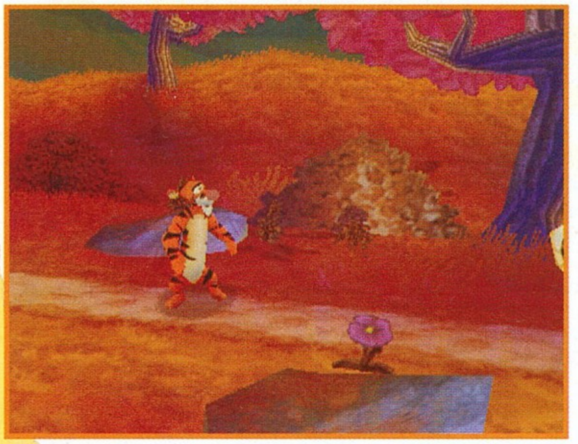
HULL A HÓ ÉS HÓZIK

Szóval létezik valahol a világon egy kis egész estét betöltő rajz és animációs filmekkel foglalkozó amatőr cég, talán páran már hallottatok is róla, valami Disney, vagy mi. Na most ennek a cégnek van egy olyan része, ami ezekből a filmekből különböző platformokra (PC és konzolok) játékokat készít, ez a Disney Interactive. Ezt a játékot is ők követték el, karöltve az francia illetőségű Ubi Soft-tal együtt, ami már önmagában sem jelent jót, de azért ennél egy icuri-picurkával többet vártam.



MICIMACKÓ (MEG RÁ)FÁZIK

Nem tudom ti hogy vagytok vele, de én kiskoromban iszonyatos idegrángásokat kaptam a vasárnap délutáni Micimackótól (egyébként az összes többi mesét a Gumimacikat, meg a Balu Kapitányt is marhára bírtam) Egyszerűen képtelen voltam megemészteni, ahogy a főszereplő elkezdett beszélni az álproblémáiról azon a málé vontatott hangján és közben olyan képet vágott, mint aki jól beszívott és épp valahol nagyon messze gyönyörködik a lila milka tehenek látványában. Ilyenkor egyszerűen széjjel tudtam volna rúgni a képét, és ez csak egy szereplő volt a gárdából. Már nem is csodálkozom azon, hogy végül az lett belőlem ami. Ebben a játékban azonban nem ő, hanem a másik idióta a Tigris kapta a főszerepet (valószínű a készítők nem tudtak olyan kódot írni, ami kellőképpen érzékeltetni tudta volna lelki szegény medvénk lassított felvételre emlékeztető mozgáskultúráját, már elnézést a Micimackó rajongóktól. Vannak ilyenek köztetek ilyen közveszélyes egyének ???) A sztorira nagy hangsúlyt fektettek a készítők, ezért aztán az FF sorozatot és már neves RPG-ket megszégyenítő, meglepő fordulatokban és érzelmekben gazdag történetnek lehetünk fül és szemtanúi. Az egész bonyodalom úgy kezdődik, hogy Micimackó egy kellemes reggeli órában a kis vacka előtt sepreget, amikor mint egy megállíthatatlan veszedelem, megérkezik Tigris komája, és bizony a nagy ugrándozás és oda nem figyelés közepette felborítja az amúgy is rossz lelki állapotban lévő medve barátjának a mézes csuprait. Micimackónak sem kell több, egyből lehervad a mosoly az arcáról, és csöpp kis szája sírásra görbül. Hiszen ezekben a mézes bödönökben tárolta az esti partira – ahová az összes jó barát meg van hívva – szánt mézkészletet. Mit is tehetne ebben a helyzetben egy valódi jó barát, természetesen segít és megígéri Micimackónak, hogy bűneit megbánva, segít neki, hogy az esti baráti hejehujázás, bizony össznépi taccsversennyel fejeződjék be, azaz elmegy mézet gyűjteni a négyszögletű kerekerdőbe vagy hova.

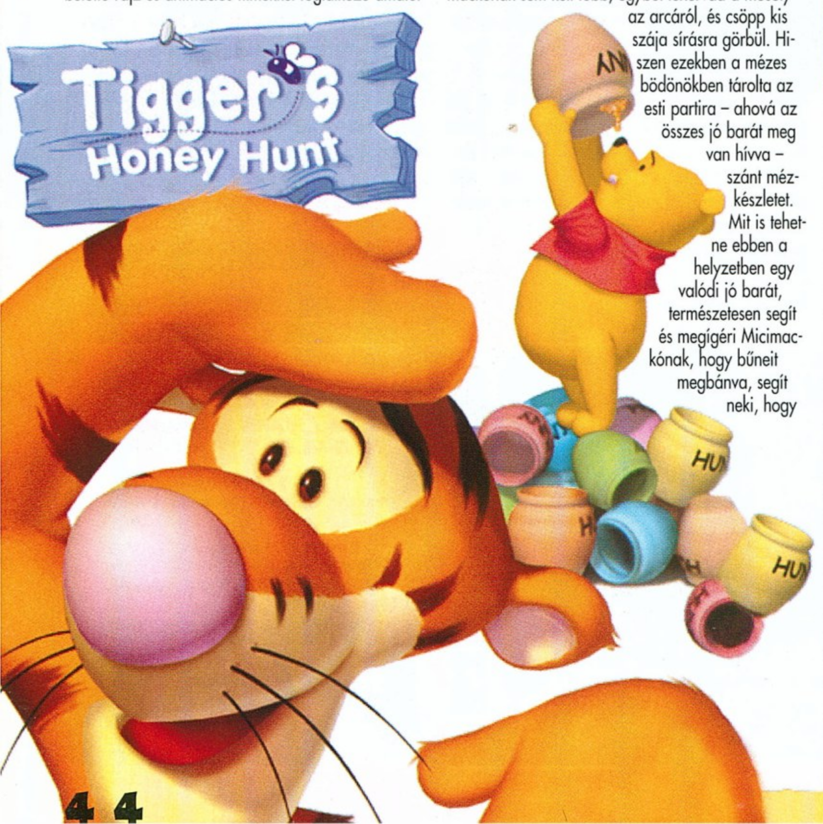


A főmenüt egy könyv hivatott jelképezni, az oldalain található képek pedig a lehetőségeinket. A Tigger's Adventures-nél kezdődnek a kínszenvedéseink, kezdhetünk új játékot, illetve egy már korábba elmentetett is. A Classic Mini Games-nél az aljátékokat játszhatjuk újra (primitív mind, kivéve a kő-papír-olló, de azt meg talán inkább élőben játszanám, ha lehet). Van még egy fotóalbumunk is, ami egyelőre még üres, ez alatt pedig a jó öreg beállítások figyelnek.



A játék egyébként, ha még valakit érdekel egy ál 3D-s mászkálós játék. A hátterek – amik 3D-sek – jobbról balra scrollozódnak és nekünk is ezt az utat kell követnünk, tehát a joy-on a Fel, Le irányokat el lehet felejteni. Ahogy aztán haladunk jobbra, jönnek különböző akadályok, például kidőlt fák, esetleg gödrök, amiket nekünk át kell ugrálnunk, az A gomb igénybevételével. "Fontos" gomb még a Felső-C is, amivel a kijelzőket tudjuk megjeleníteni a bal felső sarokban, ilyenkor megnézhetjük, hogy hány sérülést bírunk még ki, illetve, hogy hány mézes csuprot kell még összegyűjtenünk, hogy tovább jussunk. Ezt egyébként a bagoly a pályák elején el is mondja. Az edényeken kívül elvétve fényképekbe is botolhatunk (pályánként három darabba), amiket felszedve azok az albumba kerülnek. A szinteken további – a rajzfilmből megismert – szereplőkkel is összefuthatunk, nekik speciális kívánságaik vannak: általában vissza kell hozni nekik valamilyen tárgyat, amit elhagytak. (a tárgyakat egyébként öt lépéssel arrébb lehet megtalálni a gazdáiktól – épületes). Szóval, ha kellő mennyiségű pályán (kb. két darabon) átvergődtél, egy bonusz szintre kerülsz, ahol valamilyen mini-játék teljesítése után kapsz egy fantáziátlan új mozgást, amit ezek után meg kell próbálni, majd hasznosítani. Nem is nagyon rabolnám az időtöket tovább, de nincs is miért, bár nem vittem végig a játékot (6 pályát nyomtam le, ami a játék több mint 60 %-a, de nem nagyon hiszem, hogy a későbbiekben valami forradalmi újítással találkoznánk). Ez egy nagyon gyenge eresztés (mondjuk PS-ről lett átírva), unalmas játékmenet, semmitmondó irányítás, és katasztrofális hangok. Azért erre még külön kitérnék, tehát valami eszméletlen idegesítő lagymatag zenét képzeljetek el, és ehhez még hozzájönnek a szereplők idétlen beszólásai, a tigris ahányszor elsüti a tutu beszólását, annyiszor verném a falba a fejét. Értékelésnek legyen annyi elég, hogy azért ez nem egy rossz játék, hanem egy kiakasztóan borzalmas iszonyatosan rossz játék

CSIPI M LEE



TIGGER'S HONEY HUNT

UBISOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	SIRALMAS
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ NEM KÖTELEZŐ MEGVÁSÁROLNI
× NEKEM KÖTELEZŐ VOLT VELE JÁTSZANI

4 pont

Nem nagyon hiszem, hogy valakinek is olyan hűű de nagyon el kellene magyaráznom, hogy mik is azok a Pokémonok. A Nintendo "találmányai" annyira beivódtak már a köztudatba, hogy mindenkinek van róluk véleménye, vannak, akik utálják, és vannak, akik egyszerűen imádják őket. És a két tábor között állok én (na nem, mint egy villámhárító), akiből úgy istenigazából nem váltanak ki semmiféle érzelmi reakciót. Néha ha egy-egy buli után túl korán érek haza, és kiüvegesedett szemekkel próbálok alvást színlelni az ágyamon, szoktam látni a fickókat a TV-ben, és ennyi. Mindenesetre én nem fogom azon újságírók (nem nálunk dolgoznak) példáját követni, akik úgy állnak ehhez a kulturális termékhez, hogy "jaj tök ciki ez a Pokemon, meg én csak a Pikachu-t ismerem, vagy többször nem írom le ebben a cikkben, hogy Pokemon, mert biztos anyázni fogtok".

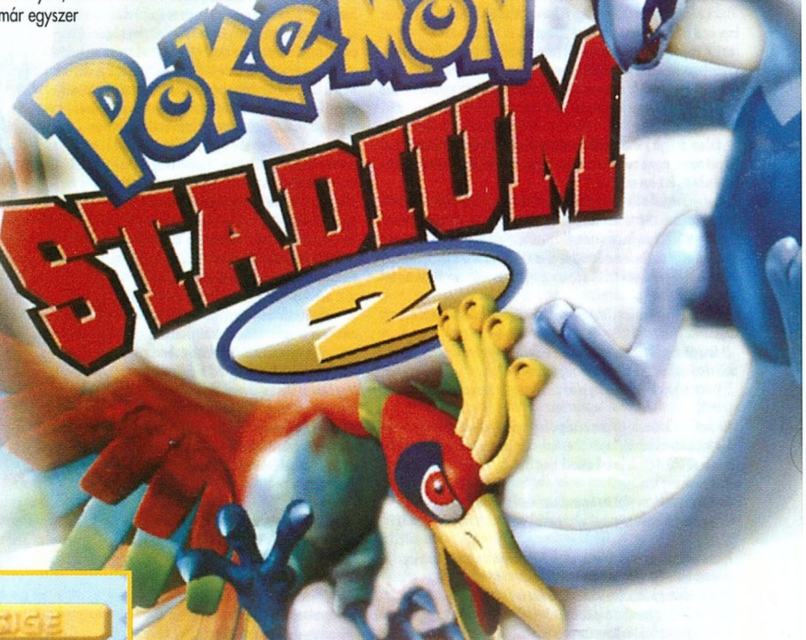


ÚJRA FELGYÚLNAK A TÜZEK A (NÉP)STADIONBAN

Merthogy amiről most írnom kell az biz a Pokemon Stadium 2, ami ugye nyilvánvaló módon a folytatása az előző résznek. Bár így jobban belegondolva ez nem teljesen igaz, merthogy ebben a játékban nincs semmiféle történet vagy cselekmény, ami mondjuk, kapcsolódna az 1-hez, lévén, hogy ilyet ott sem találhattunk. Itt a lényeg a csatákon van, azaz hogy véreb módjára egymásnak engedjük idomított, feltuningolt "vadállatainkat". Sőt – bár a kártyán, ha jó számoltam meg 250 zsebszörny található – igazán csak akkor fogjuk értékelni a cuccot, ha rendelkezünk egy Transfer Pak-kel, és egy vagy több Gameboy-os Pokemon játékkal. Ebben az esetben ugyanis a Gameboy-os kártyákról átmenthetjük a Pokemon-jainkat, és mondjuk a hosszú játékkal eltöltött idő alatt, felturbózott Onix-szal, könnyedén lealázhatjuk a többieket. A játék egyébként kompatibilis a Pokemon Blue, Red, Yellow, Silver és Gold Gameboy-os kazettákkal. Asszem' az is új dolog, hogy bizonyos párosításoknál (pl.: Red-Blue) tárgyakat is átmenthetünk a másik állásra.



A gép bekapcsolása után láthatunk valamit, amit intrónak szánhattak a készítők, aztán jön egy furcsa kinézetű menü. A legfurcsább azonban az volt, hogy hiába toszogattam a joy-omat, a kis kurzor csak nem akart megmozdulni. Aztán kicsivel később, amikor úgy nyolcadszorra kapcsoltam be a gépet, és ellenőriztem, hogy jól van-e bedugva a joy, rájöttem, hogy a menük között csak a D-pad-del lehet mozogni. Ez persze nincs mindig így, de a legtöbb esetben igen, ami engem kifejezetten zavart, mert utálom kétoldalt fogni az N64-es joy-t. A menünél maradva az Event Battle a többjátékos módot takarja, ha ide akarsz belépni, nem haszontalan, ha legalább két joy be van dugva a gépbe. Itt aztán mehet a banzáj, lehet Pokemon-t választani, vagy áttölteni Gameboy-ról, és miután kiválasztottuk a szabályokat, a kupát, vagy például a helyszínt, már csak meg kell szégyenítenünk egymást. A Battle Now szintén rögtön a harcok sűrűjébe repít minket. A Pokemonok-at a gép véletlenszerűen adja nekünk, és más a gép által irányított Pokémesterekkel kell felvennünk a harcot. Szerencsére a gép nehézségi szintjét be lehet állítani. Van itt még egy szegényes Options menü, meg egy rejtélyes Mystery Gift pont, amit csak azért nem tudtam kipróbálni, mert kellett volna hozzá a Silver vagy a Gold GB kazetta.



Az igazi "kalandjaink" White City-ben kezdődnek. A városban egy csomó helyszín van, középen a stadionnal, ahol a különböző kupákért folynak a küzdelmek. A versenyeknél fel van tüntetve, hogy milyen fejlettségű Pokemonok vehetnek részt benne, és az R-rel még a szabályok felől is tájékozódhatunk. Azért a küzdelmekbe benevezni nem egyszerű dolog, talán még azoknál nehezebb is. Ha nincs átmentett adatunk, akkor először egy csapatot kell összeállítani, ami hat tagból kell hogy álljon. A kiválasztottakat aztán a rózsaszínű lények alatt el is lehet menteni, tehát ha van egy kedvenc csapatod, akkor, nem kell folyton egyenként elővarázsolni őket, itt a későbbiekben is megtalálod azokat. Nagyon profik akár több csapatot is lementhetnek, ami rengeteg különböző stratégiai kombinációra ad lehetőséget. A hétvégi játékosok, mint én, jobban járnak, ha átnézik a kínálatot (Rental Only), és kiválasztanak néhány szimpatikus egyedet. A Bal-Z-vel a következő dolgok között választhatunk: az összes Pokemon A-Z-ig, csak a régi Pokemonok, vagy csak az új Pokemonok legyenek választhatóak. A csapatba való felvétel előtt még meg lehet nézni az adott szörny egymillió tulajdonságát, a C-gombokkal pedig a támadásait, ha pedig tudjuk milyen cucc mire való, még egy-egy tárgyat is adhatunk nekik. Fontos, hogy ha kész vagyunk, nem az OK-ét kell választani, hanem az OK for Registration-t. A harc előtt a hatból még ki kell választani hármat ők fognak képviselni minket a küzdelemben (kivéve ha Tag Battle-t játszunk). Az arénában láthatjuk a Pokemonunk szintjét, állapotát, nemét, és a legfontosabbat, az életerejét. Ha időközben meggondoltuk magunkat és le akarunk lépni ezt a START-tal tehetjük meg, ha Pokemont akarunk cserélni B-t kell nyomni, és végül ha úgy döntenénk, hogy harcba bocsátkozunk az A-t, majd az R-t kell megnyomni. Ilyenkor bejön az adott szörny speciális mozdulatainak a listája, ez minimum egy lehet maximum 4. Ezeket a C-vel sütheted el. Azt gondolom senkinek sem kell külön részletezni, hogy ha van 250 Pokemon, és mindegyiknek többféle támadása, akkor az menni időt vesz igénybe, hogy mindet kitapasztaljuk (bár az is igaz, hogy némelyik támadás több Pokemonnál is megtalálható). Hát nekem ennyi időm nem volt, de azért néhány dolgot megosztanék veletek. A támadásokon kívül vannak védekező mozgások is (pl.: amikor leássa magát a földbe a lényünk), tulajdonság növelő, és státuszváltoztató varázslatok is. Ez utóbbiak elég hatásosak tudnak lenni, ugyanis van olyan, amit ha már egyszer elsütöttünk, az összes körben sebzi az ellenfelünket, de az is nagyon baba, amikor lefagyasztjuk vagy elaltatjuk az ellenfelet. Aztán vannak a környezetváltozással járó támadások, amivel viszont nem árt, ha vigyáznunk. Teszem azt, valakivel benyomunk egy homokvihart, ami onnantól kezdve minden körben sebzi az ellenfelünket, és közben kipurcanunk, elképzelhető, hogy a következő harcosunkat is sebezni fogja az előbb elsütött támadás. Egyébként, ahogy azt a sorozattól már megszokhattuk a különböző Pokemonoknak (vízi, levegő, szellem, szikla stb.) mind-mind megvan a gyengéjük, és az a kaszt, amivel a legkönnyebben kivégezhetőek. Persze itt most nem a tűz-víz ellentétekre gondolok, de túlzottan nem merülnék bele a témába, mert egyrészt durvára nem értek hozzá, másrészt meg a gépkönyvben van egy nagyon fain kis táblázat, hogy melyik Pokemon mit üt.



GYŰJTSD ÖSSZE MIND, VEDD MEG MIND?





A HARCOKON TÚL

Játszhatunk még különféle mini-játékokat, és az akadémián szerzett tudásunkat is próbára tehetjük egy kvíz-játékban. A 12 aljáték egyébként szerintem egyik sem egy nagy szám, de hát ez amúgy is csak egy plusz ráadás a készítőtől. Ha már úgyis szó volt az akadémiáról, elmondanám, hogy itt tökéletesíthetjük a pokemkonos tudásunkat a végletekig, különböző témakörökről (rengeteg van) értekezhetünk, majd teszt formájában be is bizonyíthatjuk, hogy érdemesek vagyunk az Elite Four Class címre, ja meg itt található a könyvtár is. A Gameboy toronynál a Gameboy-os Pokemon kazettákkal játszhatunk, amennyiben van Transfer Pak-kunk, a My Room-ban találhatjuk a Pokemon-jainkat (csak ha át lettek mentve), a laborba pedig állítólag mindenféle érdekes dolgot lehet csinálni, viszont Gameboy-os adatok kellenek hozzá. A Free Battle-énél kötöttségek nélkül verekedhetünk akár négyen is, a kastélyban pedig megverekedhetünk az Pokemon mesteredzőkkel.



ÉRTÉKELÉS

A Pokemon rajongóknak ez egy tök jó cucc, mert részletesen ki van dolgozva, egy nagy halom információt tudhatunk meg a Poklemonok világáról, és mert az ÖSSZES szörnyike szerepel benne, tehát mindenki megtalálhatja benne az épp aktuális kedvencét. Kár, hogy a program az igazi erejét csak akkor mutatja meg, ha van hozzá T Pak-kunk, és GB-s játékaink. Aki viszont közömbös a témával szemben, azok kerüljék el messzire, mert valószínű a nagyon egyszerű harci rendszer és a körönkénti ismétlődő metódusok valószínűleg nem fogják hosszú távon lekötni, még akkor sem ha ezeket Pokemonok vívják. De hát végül is kinek készít az ember Pokemonos játékot? Természetesen a Pokemon rajongóknak, nekik pedig biztos tetszeni fog az anyag, viszont még is levonok pár pontot a végső értékből, mert a zenék túl prüntyögősek, és mert a felsorolt kiegészítők nélkül nem teljesen élvezhető a játék. Tehát képzeletben adj hozzá még 1,5 pontot, ha rendelkezel a kiegészítőkkel. Ja és még valami. A kazettát csak az 576 Shop-ban lehet kapni kis hazánkban, ugyanis egyelőre ez még nem jelent meg a kontinensen, és a nagyfőnök is Angliából hozatta be a játékot.

CSIPI M LEE

POKEMON STADIUM 2

NINTENDO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	SIRALMAS
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA.
RUMBLE PAK, TRANSFER PAK

✓ POKEMON ŐRÜLTEKNEK CSEMEGE
× A TÖBBIEKET NEM FOGJA LEKÖTNI

8 pont

Hello skacok! Isten hozott mindenkit a nyári összevont szám extra dagadtra hizlalt Csevegőjében. Most aztán minden levél be van gépelve – köszönjétek ezt Kapás Gábor budapesti olvasónknak, aki besétált a szerkesztőségbe és elvállalta, hogy nyári munkában bepötyögi az ÖSSZES levelet (az eredeti helyesírási hibákkal együtt). Aranyosan, csendben melózik, csak akkor kezd el káromkodni néha, amikor egy-egy boríték felbontása után egy 5 oldalas irомány bukkan fel. A változatosság kedvéért ezúttal Bagó Peti válaszol kérdéseitekre. Martin

*Hella! Gyanútlanul sétálok be a szerkesztőségbe valamikor déli 12 óra után (elaludt a kakas, így aztán nem tudtam beérni korábban), amikor is a Martin azzal a kérdéssel rontott rám, hogy nincs-e kedvem megírni a Csevegőt? Mondom, hogy nem lesz az jó, mert már Januárban is reklamáltak a népek, hogy elborult az agyam, és hogy nem kedvelik a káromkodásokat, mire a mi jó öreg Martinunk csak annyit mondott rá: ki nem sz*rja le... Hát ok. Most tehát én írom a Csevegőt. Jövő havi elő-prognózisunk szerint Veres Miki és Böjtös Gabi küzd meg levelek válaszolásáért (bár ezt én úgysem fogom hagyni, de mind1...).*

Helló 576 konzol!!!!! Volna egy pár kér (d) ésem:

1, A múltkori számban olvastam hogy PS2-re csak azért DVD-n adják ki a játékokat hogy ezzel csökkent a hamisítványok elszaporodását, én ennek ellenére a ** ****-ban (ezt majd kipöttyözitek ha akarjátok) *(nem akartuk, de kipöttyöztük - bp)* azt olvastam hogy már létezik DVD író. Ha ez igaz akkor csak le tudják másolni nem?

(Igaznak igaz, de hát ha megnézed ezen szerkezetek árait, mind egy DVD író, mind pedig egy üres DVD lemez jóval drágább, mint az eredeti szoftver. És amúgy is: másolni csúnya dolog...)

2, Nekem az egyik kedvenc fejlesztőcsapatom a SquareSoft, de most hallottam egy hírt ami nekem nagyon nem tetszet, mégpedig hogy a Square fog fejleszteni nintendo Game cube-re, és X-box-ra. IGAZ EZ?

(Mivel nem vagyok a SquareSoft beépített embere 100%-osan pontosan nem tudok válaszolni a kérdésedre. Az bizonyos, hogy egyelőre a tervek között a Final Fantasy XI-es PC-s és PS2-es megjelenése szerepel. Ez, ami hivatalosan is be van jelentve. Persze suttognak itt minden félét a GameCube-os és Xbox-os verziókról. De őszintén szólva nem értem a problémádat, mert a Square továbbra sem válik meg PlayStation-ös rajongótáborától!)

3, Mikor jelenik meg a Final Fantasy X Magyarországon és mikor vetítik Magyarországon a Final Fantasy filmet?

(A Final Fantasy film augusztusban kerül a magyarországi mozikba, míg maga a tizedik rész jövő tavasszal érkezik csak meg hozzánk.)

5, Halottam hogy PS2-ön meg fog jeleni néhány régebbi Square játék Melyek ezek a játékok?

(Én erről nem hallottam, így nem is tudom, hogy mikre gondoltál.)

6, A boltotokban lehet már kapni PS2-töt?és ha igen akkor mennyiért? Nekem már van vagy 80 000 Ft-om de ha kell apámék majd bepótolnak és ha minden jól megy nyár közepén meg is veszem.

(Szerencsére tavaly év vége óta folyamatosan van 1-2 darab PlayStation 2-nk, így aki betér hozzánk ebbéli vágyaival, mindig tudjuk elégíteni. Az ára mindössze: 129 990 Ft.)

7, nem tudjátok hogy mikor jelenek meg a PS2-höz ígért kiegészítők (távirányító, winchester, modem)?

(Japánban ebben a hónapban jelent meg (a fent említettek közül) a winchester. Ez cirka fél éves késést jelenthet, míg ide is elér.)

8, Nemrég vettem meg a Chrono Cross-t és nagyon tetszik nem tudnátok az újságba betenni egy posztert?

(Ezt a kérdést poszter gyártó kisiparosunk, vagyis Martin tudná megválaszolni, ám valószínűleg az lenne, hogy már régi a játék ahhoz, hogy legyen róla poszter, vagy pedig nem volt hozzá alkalmas képünk.)

9, A poszterekkel kapcsolatban nagyon tetszenek én mindegyiket kiteszem a falra, csak az a baj hogy néha kemény fejtörést okoz hogy melyik oldalát rakjam ki és hogy szerintem túl kicsi, lehetne nagyobb is. Remélem ezt meg tudjátok oldani.

(A két poszter azért lett kitalálva, hogy ha esetleg az egyik nem tetszene, még mindig ott van a másik, és hogy ha két gennyesen jó posztert rakunk ki egy hónapban, akkor két újságot kelljen venned... Ez persze csak vicc volt, de hát más megoldást nem nagyon tudnék elképzelni! A posztert pedig nem tervezzük nagyobb formátumban előállítani, mert az több papírt igényelne, és a több papír több költséggel járna, az pedig elengedhetetlenül áremeléshez vezetne, azt pedig mi nem akarjuk.)

10, A múlt havi számban azt olvastam hogy japánban a coca-cola-ás dobozokon Final Fantasy-s szereplők lesznek és hogy ezekkel plüs figurákat lehet nyerni. Magyarországon miért nincs ilyen? nincs elég rajongó? vagy miért?

(A válasz rém egyszerű: mert Japánban az első nap 1 millió PS2-es gépet adtak el, nálunk meg 10 darabot. Nah, ha tudsz kombinálni, láthatod hány embert érdekelne a Final Fantasy-s Coca-Cola doboz Magyarországon.)

11, Minek a rövidítése az RPG?

(Role Playing Game. Szerepjáték. Amit akarsz.)

12, Az áprilisi szám (Unreal borító) Hírek rovatában azt olvastam hogy a Black & White Playstation 1-re fog megjeleni. Szerintem ezt csak elírtátok nem?

(Nem. Tényleg lesz PS portja is a játéknak. Lett volna Dreamcastra is, csak hát a Sega leállította a fejlesztéseket érthetetlen módon, érthetetlen indokokra hivatkozva. Ez van.)

13, A húgom születésnapja vészesen közeleg és én ezt úgy szoktam megoldani hogy olyan ajándékot veszek amivel még én is eljátszom (két legyet egy csapásra) ezért arra gondoltam hogy veszek egy táncszönyeget ps-hez. Azt akarom megkérdezni hogy a boltotokba lehet e ilyet kapni és mennyiért. Amúgy a PS-hez való kiegészítőket (fénypisztoly, rezgőmellény, táncszönyeg) lehet használni PS2-höz?

(Heh, Te kis huncut... A szőnyeggel kapcsolatban a boltjaink tudnának neked bővebb információkkal szolgálni, amik telefonszámait a hátsó borítón találhatod meg. A PS2 pedig tökéletesen kezeli az összes PlayStation kiegészítőt.)

Az újság nagyon jó, nagyon tetszik már mujdnem tökéletes, csak lehetne egy kicsit terjedelmesebb és lehetne benne több PS2-ös hírek, tesztek. Mellesleg a múlt hónapi cseviben a hónap levele írója kapott egy Kuri Kuri Mix-et, ezen felbuzdulva én is pályázom a hónap levele címre és ha engem válaszol akkor nekem is küldhetné valami jó játékot .Remélem be tesztek az újságba, válaszod előre is köszönöm: Koleszár Béla Nyíregyháza

Szeva' Béla! Betettünk, de ne keseredj el, amiért nem nyerted meg a Hónap levele kitüntető címet. Még mindig pályázhatsz a múlt hónapban közzétett E3 játékunkra, melynek beküldési határideje: szeptember 1. Oldalszámnövelés a mi terveink között is szerepel, de ezen még rágódnunk kell egy picit, mert ha ezt meglépjük, biztos, hogy drágábbak leszünk.

Na vágjunk bele! Várjunk, van köszönés is! Halihó 576 Konzol! Nekem sajna N64-em van. Elég kevés játék jön rá, de lenne pár kérdésem róla.

(Nos, sajnos tendencia lett, hogy kezd behalni az N64 kínálat is. Ha jön valami anyag rá, ami említésre méltó, akkor természetesen már rakjuk is bele az újságba, de lassan ez is kezd majd elfelejtődni...)

Mikor írtok az Ogre Battle 64-ről?

(Azt hiszem egyelőre nem tervezzük, mert nincs meg nekünk)

Na és az Eternal Darkness-ről?

(Na ez az, ami nem lesz Nintendo 64-en, mert átírják GameCube-ra.)

Meg még a Donald Duck akármilyen Attack-ról?

(Ennek a játéknak már volt egy PS-es tesztje és a játék nagyjából és teljes egészében ugyan az, mint a Nintendós változat, úgyhogy felesleges foglalkozni vele.)

Ja, meg az Indiana Jones-ról?

(Az a gond, hogy nem minden játék jutott el hozzánk, így például az Indiana Jones is kimaradt.)

És a Dinosaur Planet-ről?

(Ez a cím már csak GameCube-ra jelenik meg.)

Látjátok még mennyi N64-es játékról nem írtatok. Jó lenne, ha már leírnátok azt a keveset. Különben a legjobb tesztelő a Csipi bátyó . Nekem meg van a Zelda 2. A Snowhead templomban hogyan üssem ki a négy jeges oldalt? Még csak két oldalt sikerült kiütnöm! Meg hogy a francba menjek, át az első kettőnél? Na jó ennyi. Kellemes nyarat kívánok: Kiss "Zombi" Raymond Hajdúszoboszló

Öööö. Milyen jó, hogy nem a Csipi írja a Csevegőt. Most kapásból tudna rá válaszolni... Ejj, a francba. Na, mind1. Írj egy levelet a Csipinek címezve és kérdezd meg tőle újra. Akkor talán válaszol.

Sziasztok! Már régóta tervezem, hogy írok nektek de most már sok minden van amit szeretnék megemlíteni. Először is a sok tetűhöz szólnék akik az újságot különböző okok miatt kritizálják. Amelyik több csajt szeretne látni vegyen pornóújságot aki meg CD-t szeretne menjen a hanglemezboltba. Be kéne látni végre, hogy ez az újság ezekről a dolgokról szól és ilyen formában és ez jól is van úgy, aki nem ezt az újságot akarja olvasni az ne ezt vegye meg. Más. A Tony Hawk 3 DC-re nem fog megjelenni, (vagy mégis?) de minden más gépre meg fog jelenni. Ennek erősen összeesküvés szaga van, nem? Valami jó stratégiai játék van-e DC-re e pillanatba. Én a WC2- öt és a C&C -t szeretem a legjobban. Annyira szeretnélek benneteket megkérni, hogy az autós programok tesztelésénél az irányíthatóságra kicsit jobban térjetek ki, mert az talán ezekben a játékokban a legfontosabb. Vagy akár úgy is csinálhatnátok, hogy az etalon (CMR, GT2, MSR, Driver) irányíthatóságú játékokhoz hasonlítanátok, hiszen azokat minden valamirevaló ember ismeri. Köszönöm, hogy levelemet kikódoltad, ugyanis az előbb végigolvastam és geci csúnyán írok. Ui.: Nem nyerhetnék valamit? Velencei Gábor Székesfehérvár

Hihi. Ma úgy látszik mindenki nyerni szeretne... Csak azt tudom mondani, amit fentebb: lehet levlapot küldeni, és máris van esélyed nyerni! A leveled első felében tett kijelentéseddel némiképp egyetértek: CD-t nem adunk ezentúl sem az újsághoz, és női testekből is maximum itt, a Csevegőben lesz 1-2 darab. A Dreamcast front pedig elég halott már úgy 1-2 hónapja ahhoz, hogy bármi játékot tudjak ajánlani, hiszen a mostani nagy hajrá után eléggé úgy tűnik, hogy beállunk a havi 1-2 játék megjelenésére, és azok minőségre, hát... nem éppen lesznek a legprofibbak. Most még Sonic 2, meg Crazy Taxi 2 van, de aztán csitu lesz elég rendesen. Sajnos.

Csá Martin! Már a kezdetek óta veszem a lapot, még a szétválás előtt fertőztetek meg. Azóta sem képes senki kigyógyítani a betegségből, pedig az ősök már görcsöt kapnak ha meghalják, hogy "Play Station". Az újság nagyon tuti, minden benne van amire kíváncsi vagyok, de ezt gondolom mindenki leírja. Király és kész! Mivel nem vagyok olyan ász, hogy én kapjam a "hónap Levele" kitüntetés ezért rajzoltam pár képet, remélem ez is megteszi. A kedvenc játékaim régen a platformok voltak (Croc, Crash Bandicoot 1-3. Spyro, stb...) , de amióta játszottam a FF7 –tel, már nem kötnek le az ilyen stílusú játékok. Azt hiszem ideje befejeznem, mert még valami mást írok (a Dopeman-t hallgatom) erre a papírra. További jó munkát. Csá csumi csá! Ui: Szerintem a Red XIII sikerült a Legjobban. Ja és bocs a helyesírásért.Ui2:Szegény Ko-ko jól beleszaladt abba a fülesbe. Major Sándor Nyíradony

A mi Pistánk... Hát az biztos, hogy egy fél ország drukkolt neki – de a másik fele meg ellene. Elég nagy arca volt Koko barátunknak, akit egy tasli helyre is billentett, minek utána az öltözőben kicsit átgondolhatta, hogy most bokszolni szeretne, vagy bohóckodni.

Mélyen tisztelt 576 konzol! Hy nekem Playstationöm van (nincs csipezve). Legfőképpen az, erre a konzolra megjelenő játékok miatt veszem az újságot, de elolvasom a más gépre készült játékok cikkeit is. Két kérdésem lenne, utána folytatom a mondandómat;

1, Hányadik számban volt a Final Fantasy VIII végigjátszás (ha volt)?

(Nos, örömmel jelenthetem, hogy amit már oly sokan és oly régóta kértek tőlünk, az eddig megjelent cikkek listáját, most ehhez a számhoz mellékelve találjátok. Nekem leestek az ujjaim mire a végére értem, de megérte...)

2, Nem tudnátok kódot a Quake II-höz (nagyon fontos) vagy a Ridge Racer Type 4-hoz?

(Quake II kód nincs, és a Ridge Racer 4-hez sincsen használható gombkombináció.)

Más. Nem tudom, hogy a DreamCast tulajdonosoknak mit sírnak annyit, hogy meghal a gépük. Eh megértem őket, de már egy kicsit unom, hogy a Csevegőben mostanában minimum egy levél a DC haláláról szól. A PSX is haldoklik (vagy már halott is) és mégsem sírunk annyit. A Csevegőben tök jó, hogy rögtön a kérdések után válaszoltok és nem az egész levél után, így nem kell böngészni, hogy melyik kérdés melyik válaszhoz tartozik.

(Ja, válaszolni is sokkal könnyebb így, elhiheted. A DC pedig azért fáj sokaknak, mert nehéz elviselni, hogy 1 év után a gépük szinte megszűnik létezni. Legalábbis támogatottság szintjén mindenképpen.)

A poszterek állatiak, a múltkorin (Kuri Kuri Mix) széjjel röhögtem magam és ahogy hazaértem kiraktam a falra (a haverok meg tök hülyének néztek). A tesztek Full királyok (98%-ban). Nekem legjobban Böjtös Gábor, Veres Miki és Csipi M Lee tesztjei tetszenek. Na most már abba is hagyom, tudom, hogy unjátok. De azért a FFVIII. végigjátszás és a Quake II kód nagyon fontos lenne, kérlek válaszoljatok, mert már egy idegroncs vagyok! Ui.: Királyok vagytok, így tovább!!! FP Budapestről

Válasz megvolt, de azért ne idegeskedj ennyit – ezek csak játékok...

Tisztelt 576 KONZOL (FöLEG CSIPI)! Ez a napom röviden így kezdődött: reggel fölkeltem 8-kor, mert az anyám kiugrasztott hogy menjek le a boltba, és mi történt?! Beleléptem az ágyam mellett lévő macskaszarba, amit öcsémnek köszönhetek, mert este behozta a szobámba azt a rohadt dögöt. Majd megmosakodtam és felöltöztem, láttam hogy megjött a postás és hozta az 576 KONZOLT. Először örültem (duplán is) mert megjött az újság, és GT3 poszter volt benne, majd csalódtam (duplán is) egyrészt mert reménykedtem, hogy bekerül az irományom a csevibe, aztán mégse, másrészt mert elolvastam a gyászjelentést: CSIPI nem lesz többet a csevegőben! Be******, idáig az ő beszólásai tették a csevegőt színessé, érdekessé, és főleg humorossá, most pedig lelécelt! (Félreértés ne essék MARTINÉ is tetszik)

(Csipi döntésével részben egyet tudok érteni: az ide érkező levelek szellemi színvonala kellően retardált volt ahhoz, hogy tovább foglalkozzon velük – többek között ezért is passzoltam le még a homályba vesző múltban én is. Aztán lesz, ami lesz alapon belenyúlok megint, max anyázok egy sort a hülyéken...)

Emlékszem amikor jöttem haza a busszal, kezemben az 576 konzolt olvasva, és egy oltári nagy röhögés tört ki belőlem CSIPI egy k**** jó beszólása miatt. Mindenki rám nézett, és mindenki egy hülye parasztnak tartott emiatt. És többet nem lesz ilyen, ez lehetetlen!

(Hú, Csipi most biztos könnybe lábadt szemmel olvassa ezeket a sorokat... Hallod Csipi! A nép Téged követel...)

Ezért olvastam el idáig minden egyes alkalommal a csevit , és most lekell , hogy mondjak róla? Na nem!

(Nem hiszem, hogy a Csevegő rovat kizárólag csak Csipi M Lee válaszai miatt lenne méltó az elolvasásodra. Hátha van benne egy kis információtartalom is?!)

Elhiszem, hogy van sok barom állat, aki szidja az újságot, és ez miatt stresszben van, de ezek a barmok akkor miért veszik meg az újságot?! Szerintem ez az újság az évek folyamán egyre tökéletesebb, és tudom hogy ezért ti mindent megtesztek! Úgyhogy az összes paraszt, tahó állatnak azt üzenem, hogy ha nem tetszik az újság, akkor ne szidják össze-vissza, és ne irkáljanak minden baromságot, hanem inkább vegyék meg a konkurens lapot, ami tényleg egy FOS; vagy a morbidot, és élvezkedjenek, meg szidják őket! És többek közt ez a véleményem a konzolháborúról is. Mindenki vegye meg azt a gépet amelyik tetszik neki, és törődjön a saját gépével, ne pedig a



másik ember gépét szidja, azért mert neki nincs olyan, és féltékeny rá! Szóval szerintem ne törődj az ilyen parasztokkal, és gyere vissza a csevibe, hozd a régi formádat! Kösz hogy elolvastátok ezt az irka-firkát, és bocs a helyesírásért! Ui: Csipi gyere vissza! Hű olvasótok: Kovács László Péter

Egyszerű a képlet: igazad van. Aki a Chio Chips-et szereti: az vegye azt, és ne a Lays-t, mert a Lays az Lays, és nem Chio Chips. Ennyi (na jó, több bölcsességem nem lesz a mai napra...).

Helló-Belló Martin! Csipikém mit tettél velem-velünk! Mert hidd el a Titanic féle katasztrófához mérem-mérjük , hogy nem hallhatom-hallhatjuk szellemes megjegyzéseidet.

(Na még egy Csipi-megszállott. Azért öngyilkosok ne legyetek már. A cikkekben ugyanúgy Csipi irkál nektek kevésbé és egyáltalán nem szellemeseket...)

Martin egyébként mi van a sminkesetekkel, hogy jut eszedbe az, hogy egy ilyen ápolatlan nénit rakj be a júniusi CSEVEGŐ-be. Én mondom a manikűrösötök jól megélne öbelőle.

(A sminkest a néni hollóvá változtatta annyit károgott a körmök miatt. A képen ott repül a lány felett. Boszorkányos csajaink vannak néha...)

Apropó nem tudom megfigyeltétek-e, hogy milyen szisztémát követtek? Valaki beír: "ha ez a levelem nem kerül be a CSEVIBE akkor nem írok többet". Úristen nem fog titeket megtisztelni a csodás leveleivel! Jaj ne! Csak azt ne!!

(Ezt itt most konkrétan nem vágom, de mindegy. Ha arra gondolsz, hogy csak azért raknánk be valakit, mert ilyenekkel fenyeget, akkor nagyon messze jársz a valóságtól. Ha értelmes amit mond, és közlésre alkalmas, akkor máris itt a helye – függetlenül attól, hogy rinyál-e benne, és / vagy fenyeget.)

Egyébként a minap volt egy rémálmom: az öcsém eldobta a kutyám labdáját, aki ösztönösen utána futott, csak éppen azt az egy métert felejtette ki ami a PS és a kontrollerem közti átvezető vezeték jelentette *(ez érdekesen hangzik)*. Jújj oda se nézek a gép csinál egy 360°-os dupla szaltós-flippet és egy szép csattanás közben kialudt a csodás zöld kis ledecske! Áááá! Mondom magamba , hogy úgyis csak egy álom, de a végén kiderült, hogy nem! Áááá! Szóval, üsse kő átnyergelek a jövő konzoljai felé –> Gcube; PS2.

(Hmmm. Érdekes. Meg sem szereltetted?)

Tudtad , hogy a Bill Gatesnek 62 Milliárd Usa Dollárja van. Az anyját csak kitellik egy kis konzolra is, döntse csak meg a csúcsot legyen 100Milliárd. Kész vége egészen eltértem a témától .Van egy ismerősöm nevezzük B.M.-nek. Próbáltam fűzni, hogy vegyen egy PS-t, de ő nem vett, neki PC kell, mert azon vannak progik meg szép a grafikája.

(Ja, értem. Szóval neki próbáltad meg elsózni a rossz PlayStationödet?)

Mondom jóvan csinálj amit akarsz. Aztán március 24-én vett egy 7502-es gépet 21000Ft-ért. El volt ájulva! Mondom, te vetekszel egy szőke nő IQ-jával. Ez még mind semmi!? Egy hete vett egy DC-t és most azt isteníti. B.M. te egy tősgyökeres "márkahűs" paraszt vagy! Ajj! Teljesen kivagyok!

(Persze, mert nem tőled vásárolt.)

Tegyük túl magunkat rajta, és had kérdezzek egy utolsót! Koldujjak a fatertől pénzt egy DC-re, vagy gyűjtsek a PS2-re? Húú, ez rímel. Na nem fárasztalak tovább titeket, éljenek a csajok , éljen JIMMY, hehe. Most így belegondolva Zámbó úr a maga nemében szép volt (már amennyire CARTMAN csak nehéz csontú). Na szevasztok. Éljen az 576 Team!! U.I.: Nekem is volt olyan fekete, fütyi alakú joy-os gépem. Tisztelettel: Dékány Zsolt Budapest

Jajj. A végére nagyon beleturbóztál... A PS2 és Dreamcast közötti árrés még a mai napig is nagyon sok. Azt kell eldöntened mindössze, hogy egy olyan gépet veszel, ami már tulajdonképpen kifutotta magát (DC), tehát az eddig meglévő kínálatból akarsz választani, vagy egy felpörgőben lévő konzol mellett voksolsz (PS2), amire csak most kezdenek el érkezni az igazán ígéretes játékok.

Sziasztok Konzolosok, Martin! Szeretném megköszönni, hogy leveleim bekerültek az újságba. Nagy örömöt okoztatok vele, és jót tett a hírnevemnek is meséje. Ti vagyok az ország legbaróbb újságja, akárki akármit mond. Krisch Évi (Dieva)

Szia Évi! Amilyen kiéhezett kanok vagyunk itt, lány létedre naná, hogy bekerült a leveled az újságba. Csodálkozom is, hogy Csipi még nem kérte el a telefonszámodat. Vagy a Veres Miki. Vagy a Böjtös... Mi a Martinnal nem teszünk ilyet, mert mi már megállapodtunk. Családosak lettünk. Beleszerettünk a jobb kezünkbe...

Szevasztok 576 Fanok szerkesztők, tesztelők! Nagyon király volt az e havi 576 Konzol ahogy megvettem hazamentem rögtön elolvastam. De ennyi elég is volt az érzelgésből. Lenne egy-két kérdésem. Azt írtad martin, hogy XBOX-ra előbb-utóbb csak PC-s átiratok készülnek. Egy másik konzolos újságba olvastam, hogy idézem "A legnagyobb PS2-es Electronic Arts programok (SSX, Madden) sem kerülik el az xbox-ra kerülést de mivel a Winchester több lehetőséget ad a fejlesztőknek "feltúrbózott" változatról beszélhetünk – az SSX-hez pályaszerkesztő jár majd a Maddenhez pedig egyedi csapatokat gyárthatunk. A konami megerősítette bejelentését, legnagyobb játékaikat átírják majd XBOX-ra. Elsősorban négy sikerprogiról van szó : Metal Gear Solid 2, Silent Hill 2, Jurassic Park 3, Crash Bandicoot X.Emellett már most az EA Sports készíti egyik ps2-es F1-es progi felturbózott változatát". Úgyhogy szerintem még messze vannak a PC-s átiratok. Ezt most nem azért írom, hogy belétek kössek, csak mint érdekesség.

(Martin egy szóval sem állította, hogy KIZÁRÓLAG PC-s átiratok lesznek. Csak logikusan gondolkodva jóval egyszerűbb egy PC-s architektúrájú gépre PC-s játékokat átírni, mint nulláról fejleszteni egyet. Persze a kettő nem zárja ki egymást – sőt: ez lenne a konzol lényege, hogy speciálisan arra a platformra optimizált játék jelenjen meg.)

Ha még nem tépted össze a levelemet lenne még egy-két kérdésem.

1. Kb. mikor jön be az országba a Game Cube,

(Az, hogy az országba mikor jön be, nagyban függ attól, hogy a magyarországi képviselet mikor szállítja azt. Ezt azonban csak az európai premier után teheti meg, ami csak jövő év tavaszán lesz. Persze lehet majd importáltatni gépet Japánból idén is, mint ahogyan lehetett DC-t is, meg PS2-t is anno.)

2. Szerintetek mennyibe fog kerülni

(A hivatalos ára 200 dollár, ez 100-al olcsóbb, mint a PS2. Ez hamar kiszámolható, hogy olyan 100e körüli értéken kerülhet be az országba.

3. Kb. mennyi az esélye annak, hogy sportjáték pl.F1, GT vagy horror ill. akció játékot készítenek rá.

(Hát ezt elsősorban a Nintendótól kéne megkérdezni. Ami eddig mutattak az elég lagymatag – félő, hogy megint beleeshetnek a hibájukba, hogy zéró erőszak. Persze az előjelek biztatóak, csak hát azok is maradjanak...)

4. Martin! Szerinted érdemes e várni még egy évet Xboxra vagy ha előbb bejön agyarországba a Game Cube vegyek inkább azt

(Ez szintén egy olyan kérdés, hogy mit szeretnél kapni. Mindkét gépre lesznek adott játékok, amik vagy elnyerik a tetszésedet, vagy nem. Amelyek jobban bejönnek, azokat kell választanod.)

5. Igaz vagy hamis? Igaz e az hogy a Game Cube nem Dolbi Digital hanem csak Sorrundos.

(Nem tudjuk...)

6. Az utolsó kérdésem. Miért nem írsz többet a csevibe CSIPI. A beszólásaid nélkül nem konzol a konzol. Egyébként meg aki hülyeséget ír azt helyre is kell igazítani.

(Hmmm. Szerintem ezeket a leveleket a Csipi gyártja saját magának...)

Tanács: Nem tudom ismeritek-e a Game One Konzolos Tv csatornát. Ez csak azért érdekel mert szerintem kéne csinálnotok egy ilyen csatornát de ez elvégre a ti dolgotok. Martin könyörgök tegyél be a júliusi számba és adj egy pacsit a nevemben CSIPInek. Előre is köszi. További hű rajongótok, Striga, Siklós.

Nemhogy TV csatorna, de TV műsor indítása is roppant költséges dolog ám. Egyelőre nem állunk olyan tele tömött bukszákkal, hogy belevágjunk egy ilyenbe. Meg hát amint a példa mutatja: kereslet sincs rá akkora.

Hello Martin! Ugye emléxel még rám? Na, figyu nem kerülgetem a forró kását kimondom: azért írok ismét hogy bocsánatot kérjek tőled, a tesztelőktől, és minden olyan embertől, akit megsértettem a multkori levelemmel. Szóval : bocsesz! Elismerem neked van igazad. A Dreamcast-nak kampec! Amikor az előző levelem "készült" még nem volt ilyen szar a helyzet. Reménykedtem, hogy a Sega mindent meg tesz, hogy a DC-tulajok legalább progikkal el legyenek látva. Hát tévedtem! Asszem 1 hete történt , hogy beszéltem az egyik cimbivel, aki igencsak ért a konzol piachoz, meg szemmel követi az eseményeket, és ő is bemondta a frankót. Elkezdte sorolni, hogy milyen játékok nem fognak DC-re már megjelenni. Ugy a 15. "nagy cím"-nél kibuktam. Csupa jó, beígért játék , végső stádiumban, amit mi, DC- sek ba*******. (Már bocs) Szóval kész voltam. Odaballagok az újságoshoz, kérek 2 konzolos újságot, látom az "E3" logót, már örül a fejem, hogy biztos itt lesznek képek, infók DC gamekről, de semmi, egyszerűen "nem volt kedvük" a DC-vel foglalkozni. Ehhh...Ja, amúgy nincs kisebbségi komplexusom, ilyen eset volt már hogy az üzletben az "újgazdag" gyerek ott röhög a "csóró" DC-seken, hogy hogy játszhatnak ilyen szarokkal, neki PS2-je meg stb. meg "konzol-háború" sem dúl abban az elborult elmémben, csak idéztem a Veres Miki-The Bouncer tesztjéből. Hát én is remélem hogy jó döntés lesz megvenni majd az X box-ot! Én addig is nem cserélem le a DC-t, addig övele csillapítom az a bizonyos "éhséget". De még egyszer elnézést! Én egyáltalán nem titeket hibáztatlak a DC bukása miatt, csak kicsit rosszul esik az embernek ha leszidják, lefikázzák a kedvenc gépét. Hát ennyi. Amugy bocs a ronda írásért, de ebben a "kedves" kis kényszerzubbonyban rohadt nehéz írni. Most megyek, jön az ápoló "néni"! (Hváá mekkora dinnyék!!!) Remélem levelem eljut hozzád/hozzátok és megbocsátotok nekem. Ezentúl nem kérdőjelezem meg a "szakmai hozzáértésetek". További sok sikert, még mindig hű olvasótok: (volt) Dreamcast Boy

Ember! El ne hagyd már magad! Ez nem egy élet-halál harc. Vettél valamit, amit amíg használtad örömmel töltött el. Most, hogy a támogatottságnak vége, még nem dől össze a világ. Oké, nem lesz már rá új játék. De a régiek ott maradnak. Ha meg

új kell? Nincs mese, el kell kezdeni gyűjteni. De nem vágom, hogy miért lett mindenki ennyire szerelmes az Xbox-ba. A PS2-höz képest egyáltalán nem tud "jóval" többet. És mire megjelenik, addigra a PS2-es ára egész emészthető állapotba fog kerülni, sacc per kábé 90 rugesz környékén, amikor az Xbox lesz 160. Ja, és az E3-on azért volt pár "nagy" SEGA cím Dreamcastra – többek között a híreinkben is ejtettünk róluk szót. Vagy mit olvastál Te?

Csá 576 KONZOL Team! Elcsoszogtam a gépig gondoltam pöfögjünk már egyet. Hhh Király! Na rátérnék a témára (South Park után nehéz lesz). Arra gondoltam lehetne 576 nap valamikor. Nem? Szerintem állat lenne.

(576 nap? Ez alatt úgy mégis mit kell érteni?)

Az 576shop-okban oltsóbb lesz a Playstation2? Mondjuk mint Amcsiba. Nem csináltok TV csatornát? Mondjuk lehetne az a neve 576 TV. Lenne még egy pár kérdésem.

(A TV csatorna ötlet pár sorral feljebb kifejtésre került már, de hogy PS2-t olcsóbban adjunk? Ahhoz csupán annyi kell, hogy a Sony Hungária – akitől a gépet vesszük – olcsóbban adja nekünk. Ahhoz pedig annyi kell, hogy a Sony Europe olcsóbban adja a Sony Hungáriának. Ahhoz pedig az kell, hogy egész Európában csökkentsék a gép árát. Ahhoz meg az kell... Nem, ahhoz már csak idő kell.)

1:Mikor lesz a boltjaitokban GameBoy Advance?

(Mire már ezt olvasod van is.)

2:Ha lesz kb. hány Ft-ba fog kerülni?

(36 990)

3:Csináltok majd olyan ismertetőt a GBA-ről mint a GameBoy Color-ról?

(Az előző számunkban Tamás 2 oldalon keresztül ecsetelte nektek a GBA tulajdonságait.)

4:Érdemes GameBoy Advance-t venni?

(Hát árra kicsit borsos, de a játékok minőségét tekintve mindenképpen profi. A döntés a Tied. Ha van rá pénzed nyugodtan vegyél. Persze csak akkor, ha nem papírnehezéknek akarod használni.)

5:Fogtok tesztelni GBA játékokat?

(Mi az hogy!)

Szerintem hü..e a SEGA hogy a játékait átírja más konkurens gépekre! Pl.: Crazy Taxi, Virtua Fighter 4.Mer én így arra következtetek hogyha lenne annyi pénzem akkor inkább egy PS2-öt vennék mert tudom hogy a jó SEGA játékokat átírják PS2-re.Persze ez csak az én véleményem.

(A SEGA nem tud hű lenni a gépéhez, mert gyakorlatilag olyanja már nincs neki. Mint az bebizonyosodott, ezen a piacon a pénz igenis fontos tényező, aminek hiánya végzetes lehet. És pont emiatt kellett a SEGÁnak azt a lépést meghoznia, hogy szoftver fejlesztőként üzemel tovább, ami azt eredményezi, hogy játékai mondjuk PS2-re is meg fognak jelenni.)

Hajrá PlayStation2!!!!Nektek további sokk sikert, csajt, South Park-ot kívánok ja és MANYT!! A PS2 ereje legyen veletek! Császok Királyok!! Ut:Legyen 576 nap!!! Sok mindennel Bencze Dániel (Cartman) Pilis Ut: Ha levelek fogytán vagytok rakjatok be a Csevegőbe!

Jókívánságaidat köszönjük, levelek híján momentán nem vagyunk, de azért beraktunk. Csövi!

Szevasz Martin és 576 KONZOL TEAM! Örülök neki, hogy már az első levelem bekerült a csevibe (királyok vagytok). Most csak azért írtam, mert szeretném megkérdezni, hogy az idei E3-on hogyan fogadták a PS2-t?A PS2 egy csúcs gép és bőséges éveknek néz elébe. Remélem ti is kedvelitek a PS2-t, mert tényleg egy iszonyatosan jó gép, szép grafikával és jó progikkal. Én utálom a Microsoftot és a Billi bátyót is. Az XBOX-ot is telepakolták számítógépes alkatrészekkel és kész itt egy konzol. Szinte ugyanazt a grafikát adja mint egy feltuningolt számítógép. Remélem a PS2 fogja megnyerni a konzolháborút (ami nincs is) nagyot csalódnék ha nem a Sony csodagépe nyerné meg. Kedvenc stílusú játékaim a verekedős, FPS-ek, platformok. Ezzel kapcs.-ban mikor fogjátok tesztelni a No One Lives Forever című játékot. Ennyi lenne a levelem. Sok jót és sok sikert kíván Metál Renátó Mezőkovácsházáról.

Szeva! Véleményeddel nagyjából egyet értek, és úgy azt hiszem a világ is. Bár sokan várják az Xbox-ot, de nem tudom, hogy mit várnak tőle? Az egésznek olyan feelingje van, mintha egy messiás lenne, mondjuk tízszer olyan jó tulajdonságokkal. mint a PS2. Annyi bizonyos, hogy a Sony sem mai gyerek, és nagy csata lesz a programozó csapatokért, így közvetve a vásárlókért. Én PS2-re voksolok.

Üdv az egész 576 Konzol team-nek! Először is nyitnák azzal amivel sok más gamer társam. Az újság király, mindig is király volt, és az is marad! Eddig írtam már nektek vagy tízszer de eddig sosem ragtatok be a Csevibe! Légyszi Martin, most tedd meg a kedvemért. Egy különös észrevételemet szeretném megosztani veled/veletek. Mostanában a baráti köreimben és máshol is mindenki azt szajkozza, hogy a Playstation sz** meg elavult. Jó, azt még megértem, hogy elavult, de hogy szar lenne.? Nem tudom miért mondják rá. Mikor mindenki több mink két évig azzal nyomult és azzal hencegtek, hogy nekik PS-ük van, másnak meg csak Megadrive-ja. Most meg csak úgy egyszerűen leszarozzák. Hát igazi játékos az ilyen? Engem ez annyira elszomorít, hogy mikor ilyeneket hallok legszívesebben úgy pofán törölném az illetőt, hogy úgy nézne ki mint akit három évig egyfolytában kínoztak! Sajnos most már nekem is túl kell adnom a gépen. De nagyon nehezen tudom megtenni!(Az a sok szép együtt eltöltött év.) A Megadrive-omtól és a SNES-emtől pedig könnyen megváltam. De hát mit tehetek, ha nem adom el, nem lesz PS2. Én nagyon nagy tisztelettel és becsülettel búcsúzom tőle!

(Elég érdekes a világ, amiben élünk, így én már szinte semmin sem lepődök meg. Ha nem tartasz lépést, lemaradsz. Ha nem Te eszel meg másokat, Téged esznek meg. Ha nem szarozod le más gépét, puhánynak fognak tartani... De ez marhaság! Az, hogy a PS lassan egy 6 éves gép lesz meg is látszik rajta. Ennyi idő az informatikában rengeteg. Ennyi idő alatt egy gép már több lesz, mint elavult. A mai szerkezetekkel nem veheti fel a versenyt, ezért számításba gyakorlatilag már nem is vehető. Persze szarozni nem kell. Csak régizni...)

Mint már mondtam egy PS2-t akarok beszerezni és ezzel kapcsolatban lenne pár kérdésem. El is kezdeném:

The first: A PS2 lejátsza a másolt CD-ket is?

(Heh. Izgalmas terület... Alapból nem. Maradjunk ennyiben...)

The second: A PS2-be jó a "gagyi" memory card - is?

(Gagyi alatt után gyártottat kell érteni? Mert azt is felismeri.)

Andthe last: A PS2 lejátssza a másolt PS-es CD-ket?

(Heh. Izgalmas terület... Alapból nem. De ezt már hallottam ma már valahol...)

Hát ennyi lenne. Kérlek válaszolj, mert fontos! Most már lassan elbúcsúzom, de még előtte szeretnék a Mikinek köszönetet mondani, hogy segített az FFVIII-ban.(Kösz Miki!)Sok sikert mindenhez , csak így tovább fiúk! Legyetek jók!(Vagy rosszak, ahogy jólesik)Üdv Thrasher

Oké. Akkor jó rosszak leszünk. Szia!

Kedves Martin! A nevem Pintér Milán. Én még új vagyok itt, az 576 KONZOL történelmében. Épp most rendeltem meg egy egész évre. Ezért hát úgy döntöttem, írok egy-két sort ebbe a szuper fórumba: a Csevegőbe. Pontokba szedtem a mondani valóimat, meg a kérdéseimet.

1. Anno, 1999 decemberében írtam egy levelet (akkor még Kbyte-os voltam. Egyébként most is van PC-m.) az akkori FSZ.-nek, a Kiss Lacinak, miként menjen el a francba a nagybetűs 576-tól, és mondja meg a Martinnak (azaz neked) hogy legyen ő a Kbyte főszerkesztője is. Hehh! Aztán nem tett be a Csevibe. Nem baj, mondtam magamba. Aztán fél meg el kellett hagynia a magazin székét. Aztán jött az SzjVc... Nem Te! No Mester ebből csak azt akartam kihozni, hogy mióta veszem a lapot, rájöttem, Te ide való vagy. Meg te nem cseszted el a lapot, már akkor 2000 februárjában. Ne is! Ez a konzolos lap a legjobb Mo-n. A legegyszerűbb, legrövidebb, de a LEGJOBB. Most ne hogy azt hidd, hogy puncsozok, de tényleg ez van! Megvettem a ** első két számát, és az is szar, pedig azt hittem, az jobb lesz... Tévedtem. Ti vagytok a leg... Csak így tovább!

(Köszönjük a dicséretet. Amúgy mit vártál a főszerkesztőjétől? Egy olyan embertől, aki 1 éve még a konzolosokat a legutolsó mocsok szenny népnek tartotta? Egy olyan embertől, aki 1 éve a PlayStation joystickját fejjel lefelé fogta meg? "Kicsit" nevetségesnek találom, hogy most ő lett a konzolok Guruja...)

2. Nagyon nagy kérdés: Silent Hill-t miért nem lehet megrendelni? Meg kell szereznem Martin! Segíts! Nem adod ela tiédet? (Esetleg olcsóbbért...)Másik: mikor jelenik meg a SH2?

(Nálunk? Mert valószínűleg elfogyott. De érdeklődj körbe, esetleg valaki eladná használtan. Nekünk meg az az 1 ami van, kell.)

3. Nagyon régen az egyik KONZOL-ban volt szó egy bizonyos D2 nevezetű DC-s gameről. Az már megjelent? (Nyugi, nem DC-m van...) Ez nagyon érdekelne.

(Japánban már megjelent, de nem volt túl nagy felhajtás körülötte. Amerika és Európa ki is maradt annak rendje és módja szerint).

Ennyi lett volna! Köszönöm előre is a válaszaid! U.i.: sose legyen 100 oldalas a lap... Abba vesztek majd el, mint a Kbyte... Na halle! Egy (ezentúl) hű 576 KONZOL Fan: Minyál Bejcgyertyános

Azért ne temessük már a KByte-ot ennyire! Bár örülünk, hogy a Konzolt szereted, és aggódsz érte, de egyelőre nem tervezzük a 100 oldalas szintet megcélozni. Csak szépen lassacskán araszolunk előre. Persze azt is csak idővel...

Hello Lustaságok! Mi az, hogy lustaságok hiszen ti éjjel-nappal dolgoztok, hogy összerakjátok ezt a ki********* fasza, tökéletes újságot. Ezt az újságot egyszerűen lehetetlen utánozni. Próbálta utánozni az a sz** PSM, de hát kár a fáradságért, hiszen csillagos ötösök vagytok és kész.

(Ki is haltak, szépen csendben...)

Lehetne egy kicsit több írás a játékokhoz, mondjuk a kritikához, de ne higgyétek, hogy kötözködni akarok. Minden fullon van. Ti általában mikor szoktátok a teszteléseket leírni, csak azért kérdezem, mert engem nagyon érdekelne, hogy egy ilyen tesztelés miből áll és általában mennyi időt szoktatok egy játékra pazarolni, már ha a játékba nem érne meg az időt pazarolni.

(Na, ez egy érdekes kérdés. A többiek nevében nem tudok nyilatkozni, de egy játék tesztje nem olyan ördöngösség, mint ahogyan azt sokan képzelik. Kicsit több vele a munka, mintha csak simán játszana az ember, lévén szinte minden lehetséges kombinációt ki kell próbálni. Ez játéktól függően lehet pár nap, vagy akár 1-2 hónap is. Bár ez utóbbi inkább csak az olyan nagyágyúkra érvényes, mint a Final Fantasy sorozat, vagy ehhez hasonló RPG játékok.)

Apropó menyi idő kellet ahhoz, hogy ti tesztelők legyetek. Nekem most éppen egy PSX-em van, de nem tudom, hogy eladjam és vegyek-e Segát vagy gyűjtsek PSX2-re. De nem tudom nekem jobban bejön a DC, mint a PSX2. Szerény véleményem az, hogy ezt az egész DC- hisztériát egész egy szerűen felfújta média. Attól, hogy leállították a gyártását nem biztos, hogy azt kell mondani, hogy ez a Sega már megint kibaszott velünk és, hogy csődbe megy.

(Na, végre egy higgadt ember. Dönts belátásod szerint. Érveim valahol feljebb sorakoztak.)

Nektek éppen milyen gépetek van.

(A Veres Miki meg a Böjtös Gabi vett egy PS2-est a Dreamcastjuk mellé, a Csipi maradt a PS-nél, az N64-nél és a DC-nél, mi meg a Martinnal itt a szerkesztőségben bármihez hozzáférünk, felesleges otthonra gép.)

Nem féltek attól, hogy ha leállítják a PSX-nek a gyártását, akkor csődbe mennek. (KB. olyan ez, mint a Sega)

(Hümm. Barátom. A PS2-t szerinted ki gyártja? A Sony. Ugyanúgy, mint a PS-t. És ők nem igen akarnak ma csődbe menni. Sőt, holnap se. Úgyhogy semmi pánik. És van egy kis különbség bevételben a között, hogy a PS 6 év alatt pukkant le, míg a DC kettőig bírta...)

De ezt ne vegyétek sértésnek, mert ti nagyon is édesek vagytok. Csak nem értem, miét kell ennyire felfújni, lehet, hogy tényleg ilyen reménytelen a helyzet. Nem hiszem, hogy egy ilyen jó gép, mint a DC, egyszerűen tönkremenjen.

(Nem is a DC ment tönkre, hanem a SEGA, majdnem. Bár azt tudnotok kell, hogy minden konzolgépet veszteséggel árulnak, hiszen a cégek a játékok fejlesztéséért bezsebelt pénzből élnek, de a SEGA nem bírta már ezeket a terheket elviselni, lévén jóval nagyobb DC sikerre számított.)

Tehát, mint mondottam az újság nagyon jó - jobb már nem is lehetne. De most már befejezem, mert muszáj mennem szundikálni, mert kezdtem elálmosodni a sok dicsérő szótól. Na jó még egy szívességet szeretnék kérni, én nagyon szeretem a Final Fantasy sorozatot, és az lenne a kérdésem, hogy kaphatnék egy Vivi plüss állatot, vagy, ha nem akkor mondjátok már meg, hogy hol lehet kapni. Na ágyő viszlát. Ja és üdvözlöm a familiátokat. Ritó Péter Budapest

Petya! Vivi figuránk annyi volt, amennyit már kisorsoltunk, és ezt a Square küldte nekünk ajándékba. Mint ilyen, nem került kereskedelmi forgalomba, tehát meg sem vásárolható. Azt ajánlom nézz körül az 576 Shopokban más FFIX figurák ügyében.

Sziasztok! Aaaaarrrrrgggghhhhh! Pöcköm tele van már, agyam elszállt valamerre! Húsz napon át, tudjátok mit csináltam? Reggeltől estig tartott, szóval igen hosszú volt és kemény. A hajam már néha égnek állt, máskor folyt rólam a víz, megint máskor sikongattam, aztán levetettem magam az ágyról. Párszor egyszerre hárman csináltuk, hátha úgy jobban megy és maradandóbb élményben lesz részünk. Olyankor én a fotelban szoktam, a másik a hintaszékben vagy a heverőn, a harmadik a szőnyegen. Előfordult, hogy tényleg jobb is volt hármasban, mert valamelyikőnknek valami jobban ment, és segítőkészen megmutatta a többieknek. Egyedül viszont az ágyamban jó. Ááááááá, de mit mondtam, elegem van má', kikészültem. Durva volt. De vége. Nna, vajon mi lehetett?

(Na, ez az. Ezen rágom magam már vagy fél órája? Nem lehetne még egy kicsit húzni a dolgokat? Kezdek beindulni! Esetleg nem AZ volt...?)

És nem, nem az, és ez az, ami fáj. Nem az volt, és főleg nem a kis szürke, se a fekete (asszem fekete vagy kék, azt még nem érintettem, se nem láttam közelről). Violinkulcs, számtech tételeket magoltam, iiiiiijjjj!!!

(Te szegény... Legalább AZ lett volna...)

De megvót a vizsga, én lettem a the best és én vagyok a legszerényebb is, meg a legkedvesebb, leggyengédebb és a legfiatalabb. A gyakorlatim is ötös lett, pedig még PC-m sincs. Na ez most tom, hogy a kullancsotokat se érdekli, de oly' yo tülleni rajt. Igen ám, de egyéb dolgokban úgy lemaradtam, mint gyézé az agyi fejlődésben.

(Huh, ez ütött...)

Nem, ez durva, inkább mint Feró a vásáron. Két (2) számot kihagytam a konzúbó. Nem is láttam őket, de mondok má' elvonási tüneteim vannak (voltak), így vennem kavics. Miközben répát alkudtam a hörcsögnek a piacon, már messziről láttam valami marha muris újságot a nyanyónál, hát a májusi volt az. Nagyon tetszik az eleje (jaj, de a bele is), a januári volt még állati, az az ezüst.

(Igyekszünk kicsit odafigyelni a címlapra, mert mint tudjuk az is az újság szerves része, és már ott el kell kezdeni foglalkozni vele. Most például két hétig nyaggattam a Konamit folyamatosan, hogy küldjenek nekünk Ring of Red és Shadow of Memories képeket. És csókoltatom őket: Istenek voltak. Ilyen kafa cuccokat még életemben nem láttam!)

Csecse levelek vannak a Recsegőben (mert ez már az, egymásra recseg a két párti. PS2 – DC, vááá...) Szóval kitört a háború?

(Csak valami partizánlázadás volt, de most már eléggé lecsengőben van a dolog.)

Röhögök, ahogy duruzsolnak a Dreamcast pártiak: több DC cikket, ez az ász, mer' kód Vera, meg Shenmue, meg hülyék, a múltkor még aszontátok, érdemes venni ezekér' a gémekér', most meg má' fél lábbal a sírban van? stb. A PS2 tábor pedig: fúj DC, még DVD lejátszó sincs benne, bööö, Sega, mi az? Ezek a radikálisok. Belezúgtak egy gépbe és felvették a szemellenzőt. Aki a földön jár, az nem hordja ezt a lovaknak való holmit, vagy mi a szöszt. Az van, ami anno PC – konzol. (Vagy az még mindig tart? Nottom, műveletlen vagyok...)

(Az örök. Olyan mindig lesz. De hála Istennek egyik sem ragadtatja el magát, hogy a másiknak csak úgy beugasson direktbe, ha nincs ott. Értsd: nem veszi a fáradtságot, hogy mocskolódjon egy levélben nekünk. De ha találkozna egy konzolossal... Ott vérfürdő lenne...)

Mi lesz, ha berobognak az új herkentyűk? Jáj. Én tom, legalábbis hogy velem mi lesz: egyelőre úgysincs pénzem semmilyen gépre (jó a kis szürke), veszem a konzolt inkább és vigyorogva figyelem az eseményeket, valamint együtt érzek a szerkesztőkkel és tesztelőkkel (vagyis hát a kettő na, nem?), hogy efféle leveleket is el kell olvasniuk: "Hülye barom a szerkesztő, mert ízlésficama van; mert egy valami mellett nyíltan állást foglal, és kimondja a véleményét, leírja, és a "szeeegény" olvasó beveszi, és aztán nem is igaz, brühühü..." Jáj, fálrá mász, fálrá mász. Hagyjuk. Yo fej az új embör, a Gábor! Hogy van ez, a múltkor egy csávó (vagyis voltak már többen is) ácsingózott, hogy tesztelő lehessen, és akkor a Martin azt mondta, hogy tele vagytok. Vagy mi van azóta, mondom, hogy lemaradtam két hónapot (vagy többet, mi?) Na yo, miután végigzagyváltam 44 sort, lekörmölök egy újabb verset. Ha majd egyszer valami csoda folytán lesz hely a Csevegőben, rakjátok be please, ha meg túl szar (jajmá, de ocsmány szár lett a húsz nap alatt), akkó meg, akkó meg... hüpp... dobjátok ki... Most pedig búcsúzom, csóközön! Ui:Van egy viccem! Vagy inkább találós kérdés. Mi az, ha használják nagy és feszes, ha nem használják, kicsi és ráncos. Nos? Susy, Ajka

Divat lett itt Susy néven publikálni az elmúlt években... Zsuzsikám, nem hiszem el, hogy odáig fajultak a dolgok, hogy a Te kerek, kecses kis betűid ilyen trágárságokat hallattassanak magukról?! Az új emberekről pedig: nem árt a vérfrissítés, mert bepunnyadnátok, ha 4 éven keresztül csak ugyanazt (az amúgy tök jó fel bandát) kéne olvasnotok. Egyedül a Bagó Péter cikkekkel nincs baj, azok jöhetnek dögivel. Ehe, ehe. Éljen a szerénység...

Sziasztok! Gratulálok az újságnak, nagyon tetszik és nagyon jók benne a játék tesztek. Tele vagytok érdekességgel ez csak lendít a színvonalatokon.

(Igyekszünk, igyekszünk. Most például a Martin nézett utána kicsit jobban a régen megjelent konzoloknak. Erre mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy nem érdekes. Én legalábbis sokat tanultam belőle.)

Tudom, hogy mostanában PS1-re elég kevés játékot készítenek (sajnos) de azért még van egy-két olyan játék ami meglepetést tud okozni. Pl: C-12 FINAL RESISTANCE. Szerintem az egyik legjobb PS - játék amit kihoztak mostanában. De az a baj, hogy volna vele egy kis problémám. A 8-01 pályánál megállt a tudomány. Egyszerűen se előre, se hátra. Semmi fegyvert nem ad, sem valamilyen segítséget, bár hozzá tartozik az is az igazsághoz, hogy az angol tudásom is elég kezdő. Ha valamilyen segítséget, lehet az bármi tudnátok nekem adni akkor nagyon hálás lennék nektek.

(A megoldás erre és bármilyen más esetre a következő: Írni kell egy levelet a Konzol címére, és mellé odaírni annak a tesztelőnek a nevét, aki az adott játékkal foglalkozott. Így, ha tud, akkor segíthet a problémádon.)

Más: Bár még csak kevés számotokat vettem meg (sajnos későn kapcsoltam) de meggyőződésem, hogy lepipáltátok a PS - újság szintjét. Abban túl sok volt a személyeskedő írás. Ti legalább megpróbáljátok több oldalról nézni a dolgokat. Mélyen tisztelt uraim MINDEN ELISMERÉSEM!

(Ahha. Ez érdekes. Szerintem ez a műfaj pont azért jó, vagy érdekes, mert személyeskedő. Egyetlen egy cikk sem tud túl objektív lenni, de ez nem is baj. Persze nem szabad átlendülni a ló túloldalára...)

Végezetül, további sok sikert és kitartást! Csipinek üzenem: Sok jó és színvonalas játék tesztelést kívánok! (De néha azért aludni sem árt!) Baráti üdvözletemet küldöm a szerkesztőségnek: Farkas Zsolt Bugac

Szevasz Martin! A múltkor írtam nektek egy levelet. Ezzel kapcsolatban szeretném megköszönni, hogy betettétek a csevibe és, hogy válaszoltatok rá. De nem ez a levelem témája, hanem az, hogy nemrég beteljesült egy nagyszerű álmom. Kaptam egy PS2-t. Hát szó mi szó mikor rányomtam a tv-re, piszkosul jó grafika tárult elém. Ügy szedett le a bratyó a tv-ről. Az a látvány ami elém tárult pl: SSX vagy a FIFA 2001 grafikája az maga volt a tökéj.

(Nos, igen. Emlékszem mekkora élmény volt először látni az SSX-et egy Sony házi mozi rendszeren. Az a grafika, az a hang, az a mozgás. Egy PlayStation után maga a menyország.)

Az igaz, hogy jó grafikához, jó játékok is kellenek, de én bízok a programozókban. Nagyon megérte a gép, mivel még játék mellett van egy SONY DVD lejátszóm is, ami a mai világban nem valami olcsó.(főleg nem egy SONY). Én mindenkinek ajánlom a gépet, akinek van pénze az vegye meg, nem fogja megbánni. Én már csak a Microsoft XBOX-ától félek, ami szerintem nagyon tarolni fog a géppel. Nagy konzolháború lesz (igaz már az van most is), aminek a végkimenetelét senki sem tudja (kivéve az isten). Az XBOX-al kapcsolatban csak annyit tudok, hogy itt lesz Magyaro.-on egy XBOX gyár. Ez is csak annyiban lesz jó, hogy munkalehetőséget fog kínálni az embereknek. Az tuti, hogy az XBOX jóval lekörözi az én szerény kis PS2-et, de sebaj a SONY tudja a dolgát.

(Bár a technikai adatai jobbak az Xbox-nak, azért azt senki se felejtse el, hogy ez utóbbi ahhoz képest, hogy már 2 évvel fiatalabb lesz, nem lesz jóval "okosabb", mint a PS2. Innentől kezdve pedig csak a játékfelhozatal fog számítani.)

Remélem sok meglepetést fog okozni a Microsoft-nek. A SONY már világmárkává fejlődött, ami azt jelenti, hogy a PLAYSTATION már megalapozott vmit. A PS2-vel kapcsolatban csak annyit kérdeznék, hogy a SILENT HILL 2 és a RUN LIKE HELL mikor fog megjelenni?

(A Silent Hill 2-t a Konami novemberre ígéri, itt Európában, az Interplay pedig őszre datálja az RLH-t.)

Az újság amúgy pedig nagyon király, összetett és jó. (Ez vonatkozik a weblapra is). A DC tulajokat pedig nagyon sajnálom, hogy úgy kiba***** velük a SEGA. Nagyjából ennyi lenne a levelem. Ja és Csipinek üzenem, hogy a Farkasékat már ezer éve nem láttam, de ha Zoli veszi az újságot akkor biztos felismert. (ki ne ismerné fel magát Csipi M Leet) Sok jót kíván Metál Renátó Mezőkovácsházáról.

Szia Böjtös Gábor! Tudom, hogy nem illik ilyen lapra levelet írni, de hirtelen nem találtam mást. Nem akarom a drága idődet pazarolni ezért a lényegre térek! A KONZOL májusi számában te írtad az ILLBLEED DC játék végigjátszását, a cikkben megemlítetted, hogy a japán verzióval kezdtél, nos nekem is ez a változat van meg, mégsem stimmel valami. Ugyanis a 3. pályán (a favágós rész) a játék kér egy négy jegyű kódot ez nálad a 9663, amit sajnos a gép nem fogad el. A problémám csak annyi, hogy a papíron nem a WOOD szó áll hanem a MURDER!!! Ennek a szónak a kódja pedig már nem négy szám jegyű, nem is lehet begépelni a játékban. Légyszíves nézz már utána ennek a dolognak, hátha ezzel másokon is segítesz, mert-e nélkül egyszerűen nem enged tovább a program. Előre is köszi!!! Molnár Tamás Debrecen

Szia Tamás! Hát néha igen kellemesen be tudják ültetni a Japán játékok az embert a hintába, mint ahogyan, most téged is. A megoldáshoz nem kell más, csak egy kis Japán nyelvismeret, hiszen a MURDER szó jelentését szét kell szedni betűkre, mik egy-egy Japán kifejezésre utalnak. Ezekből tevődik ki a kódszó. Mivel szépen kérted, most íme a kód, csak Neked: 1564.

Helló Martin! Először írok nektek, pedig lassan két éve, hogy veszem az 576 Konzolt. Eddig semmi hiba nem volt az újságban, tökéletes, profi munka, amit csináltok. Na, de lenne hozzád egy-két kérdésem, és remélem válaszolsz is rá.

(Ezt most bebuktad, mert a Martin tuti nem fog rájuk válaszolni. Persze én megpróbálhatok...)

1. Playstation-öm van, de gondolkozom rajta, hogy lecserélem egy Sega Dreamcastre. Szerinted érdemes?

(Nézd, mindkét gép gyakorlatilag kifújt. Annyi a különbség, hogy a DC-nek szebb a grafikája, és van rá néhány olyan játék, ami PS-re nincs. Döntsd el, hogy a változatosság gyönyörködtet-e? De arra készülj fel, hogy a DC-det is el kell adnod majd úgy cirka fél / egy év múlva!)

2. Meddig lesznek programok Playstationre?

(Hát úgy kábé még egy évig érkeznek rá játékok, de nagy durranás már semmi. Talán a Black & White...)

3. És meddig gyártanak Dreamcastre játékokat?

(Gyakorlatilag úgy év végéig...)

4. Igaz, hogy a Dreamcast le fogja, vagy le is tudja játszani a Playstation játékokat?

(Önmagában a DC nem tud más géptípus lemezeivel mit kezdeni. Kell egy Bleem! nevű emulátorprogram, ami után azonban akár Metal Gear Solidozhatsz is DC-n.)

5. A The Bouncer lesz-e Dreamcasten?

(Nem. És ez tutifix.)

Köszi, hogy meghallgattál és remélem ott leszek a cseviben. Jé!! Itt van az összevont szám! Viszon látás, mindenkinek! Varga László, Ózd

Jé, tényleg. Szia, beléd is.

Tisztelt "576 Konzol" csapat! Levelem elején új munkatársatokat, Böjtös Gábort szeretném köszönteni az olvasók nevében. ő már bemutatkozott, sőt Martin az aktuálisban elindította a pályán. Gáborról elmondható a "jöttem, láttam, győztem" szlogen – Nála telitalálat. Olyan gyorsan beilleszkedett ennek a remek gárdának a köreibe, hogy tesztjei olvasása közben fel sem merül az olvasóban, hogy csak "kezdő". Martin szakmai hozzáértését mi sem bizonyítja jobban, hogy az "utcáról betérő" egyének közül, ilyen jól válassza ki a csillagokat. Martin könyörgöm, segíts be néhány nagy nevű lapnak megfelelő újságírókat keríteni! Talán nem ilyen színvonalon lennének, mint mostanság.

(Itt momentán a Népszabadságra gondoltál, vagy mi? A Gábor pedig biztosan olvadozik, hogy ilyen gyorsan megszerettétek.)

Titeket azt hiszem, méltán lehet csapatnak nevezni. Néha olyan érzésem van, hogy az újságot "egy" fantasztikus tehetségű újságíró írja különböző nevek alatt.

(Nah, azt hiszem lebuktam. 3 és fél év után eljött a vég. Lebuktattak. Ez kész. De, hogy jöttél rá?)

De komolyra fordítva a szót, szeretnék Tőletek kérdezni valamit.

Mivel vagy hogyan tudjátok ellenőrizni a konzolok arányát egymáshoz viszonyítva? Kaptok-e valami információt arról, hogy pl. hány darab PS2, PS, Dreamcast vagy N64-es van a magyarországi konzolosok között?

(Arról pontos adatot vezetni, hogy melyik gépből hány darab van ma Magyarországon egyenlő a lehetetlennel. A Sony és a Nintendo még talán tudna mondani nekünk egy adatot, lévén ők rendelkeznek itteni kirendeltséggel, de rengeteg az olyan gép, amik nem rajtuk keresztül jutnak be az országba. Így ez az adat már csak becsléseken alapulhatna. A SEGA meg egyáltalán Kelet-európai disztribúcióval nem rendelkezik, úgyhogy ehhez no comment. De az ide érkező levelekből lehet következtetni arra, hogy melyik géptípus kábé milyen arányban képviselteti magát.)

Nektek, a piaci szempontból egyáltalán nem mindegy (szerintem), hogy melyik réteg hány oldalt kap vagy esetleg kiszorul az újságból.

(Ez igaz. De szerintem az lenne a hiba, ha nem tesztelnénk a Gran Turismo 3-at, mert kevesebb embernek van PS2-je, mint Dreamcastja.)

Tudom, azért hogy az újság hírei frissek legyenek a legújabb konzolok tesztjeinek ismertetői egyre több oldalt foglalnak el. Nem veszítetek el így, egy-két jelentős számú olvasótábort?

(Mert? Ne mondjál már olyan orbitális ökörségeket, hogy teszteljünk egy Crazy Taxi 2-t, meg Sonic 2-t 6-6 oldalon, csakhogy meglegyen az oldalszám a DC-seknek. Az újság célja az

újdonságok bemutatása. Ha pl.: 1 hónapig nem jönne PS2-es játék, akkor nem tudnánk miről írni, hiába is nyavalyognának a PS2-es fanok. És azt hiszem ezért senki sem ítélhet el minket.)

Példát is mondok rá. Nem akarom a PS2 tulajokat megbántani, mert nem az a célom. De! Egyenlőre PS2 az ára miatt, szerintem nem jutott el annyi emberhez, ami indokolná a lapban növekvő lapszámát. Martin válaszát most kitalálom: "Csitt, ehhez én sokkal jobban értek! (Ezt nem is vitatom) De én laikus szemmel azt látom, hogy azokat az oldalakat, valamely gépektől el kell venni.

(Nana. Úgy látom nem nézel körül eléggé. A DC le, a PS2 pedig felszálló ágban van. Nyilván, ha DC-re 45 jó játék lenne ebben a hónapban, akkor már izzadnánk, hogy mit, merre, és hogyan rakjunk az újságba, de a PS2 nem veszi el a helyet semmi elől, mert a DC-s oldalak száma nem lett kevesebb.)

Ezeket a játékosokat (akinek, a saját konzolja tesztjei egyre fogynak vagy megszűnnek) nem érdekli, hogy milyen jó az a gép amiről álmodoznak. (Vagy olyan ez, mint a "Playboy" - kedvcsináló?) Az érdekli őket, hogy konzoljukról egyre kevesebbet olvashatnak, kedvenc régóta olvasott újságjukban. Amennyiben a "lecsengő" gépekről már ilyen kevés (vagy gyenge) a programkínálat, akkor egy óriási elnézést kérek a főszerkesztő úrtól. (Így érthető lenne!)

(Nah. Most jutottam el eddig a sorig. Jó, hogy hiába téptem a szám. Na, mind1. Legalább csak leizzadtam 2 kilót ebben a nyári kánikulában...)

Bevallom, azért mindig végigolvasom a PS2-s teszteket is. Kiválóak! Szeretném, ha levelem nem kritikának, hanem érdeklődésként (csevegésként) fognátok fel és szakmailag megindokolnátok. A lényeg 1 kérdésben tömören: Hogyan kontroláljátok a konzolok arányát és ezt mennyire veszitek figyelembe a lapszerkesztésnél?

(Na, talán mégsem írtam hiába. Fentebb van a lényeg, akkor.)

Más: Szeretném megkérdezni annak a munkatársatoknak a nevét (a nagy nyilvánosság előtt), aki az oldalakra a képeket kiválasztja, helyét megkeresi és elhelyezi. Istenadta tehetség. Lapotokat a tesztek mellé nyugati színvonalú lappá varázsolja.

(A mi Renátánk már a Konzol indulása óta bábáskodik a lapok kinézete felett, amit eddig részben, most már pedig egészében ő csinál. A Martin pedig főnöki instrukcióival inspirálja a tördelő kisasszonyunkat.)

Külön dicséretet érdemel az Offset és Játékkártya nyomda RT. a minőségi munkájáért. A tesztelőket már többször nem dicsérem. Talán csak Csipit emelném ki. (Én magamban úgy könyveltem el, mint Martin helyettese)

(Végül is senki sem tévedhetetlen...)

Szóval minden OKÉ! Csak így tovább! Tiszteletem, nagyrabecsülésem mindenkinek: Hajdár Károly Aldebrőről

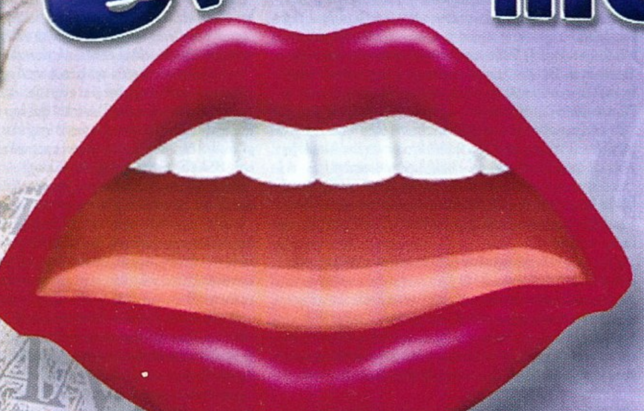
Na pá emberek, ez volt a Csevegő erre a két hónapra, hiszen Konzol, köszönhetően a nyári szünetnek csak legközelebb szeptember 25-én lesz. Addig is, pihenjetek jó sokat, menjetek nézzétek a nőket a strandon, ott legalább nincs olyan rohasztó meleg, mint itt az irodában. Ahoy!

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja.
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!
Comgame "576" Kft
1389 Budapest, Pf: 132
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM
1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:..
Cím:..
E-mail:...

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132



576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76

PC CD ROM · SEGA · PlayStation · Dreamcast · NINTENDO64 · COLOR GAME BOY · AKCIÓFIGURÁK

ÚJ NAGYKER NYÍLT!



Új címünk
Budapest XIII.
Gergely Győző u. 17
Tel.: 349-48-47

Ezzel egy időben a Pozsonyi u. 14. szám alatti boltunk megszűnt!



WWW.576.HU

I SSN 1417-9296